
AMIGA
JOKER
4/95
GDL
DAS COMPUTERMAGAZIN DER NEUEN GENERATION
B 30352 E
DM 7,- / sfr 7,-
öS 56,- / Lit 8300,-
hfl 9,50 / DR 1200,-
skr 55,-
Nr. 4 APRIL '95
4 399114 907005 04
Deutschlands meistgekauftes Amiga Magazin!
GROSSE MARKTÜBERSICHT
EROTIK AUF CD
KOMPETENT GETESTET
ALL TERRAIN RACING
AKIRA
DEATH MASK
BASE JUMPERS
WHIZZ
SCHON GESEHEN
WHALE'S VOYAGE II
HOLLYWOOD PICTURES
DER REEDER
MIT DABEI
CD-SONDERTEIL
APRIL-GAGS
PREISAUSSCHREIBEN
INTERVIEW:
BRUCE STERLING
AMIGA CD-JOKER
MULTIMEDIA AUF AMIGA
Sexy Special
EROTIK AUF CD
WHALE'S VOYAGE II
SKELETON KREW
THEME PARK
DRAGONSTONE
KNOW HOW
TIPS · CHEATS · PLÄNE · LÖSUNGEN
SENSIBLE WORLD OF SOCCER
BASE JUMPERS · AKIRA
ALL TERRAIN RACING
SKELETON KREW
DEATH MASK
U.V.A.
!

Himmlische Spiele ab 1,50 DM

Brandaktuelle Neuheiten Frühjahr/Sommer 1995

1,50



Kill The Little Dudes Ein ausgereiftes Jump´n´Run-Game, bei dem es Ihre Aufgabe ist, die außerirdischen Mutanten und Androiden auf einem fernen Planeten zu "killen" und gleichzeitig die Brillanten aufzusammeln. Geschicktes Leiterklettern ist hier gefragt. Frei ab 12 Jahren! **Nr. 900**

5,-



Charlie Cool Ein ganz neuartiges Jump´n´Run-Game der Spitzenklasse. Erleben Sie eine kunterbunte Glitzerwelt, die verzaubert. Auf der Suche nach versteckten Goldstücken begegnen Sie Marienkäfern, Schnecken, Würmer, Sprungfedern, Falltüren... Grandioses Kinderspiel! **Nr. 940**

3,-



Bowling Ein erstklassiges Bowlingspiel für 1-8 Mitspieler. Wunderbare Grafik und 100% realistische Geräusche, die digitalisiert wurden, zeichnen dieses perfekte Spiel aus. Sie stoßen die Kugel mit der Maus in Richtung und Kraft. Eine Steuerung wie in der Realität. **TOP-HIT** **Nr. 930**

10,-



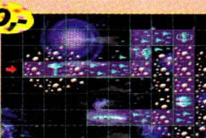
Hellzone Ausgereiftes Ballerspiel. Blitzschnelle Reaktion ist hier gefragt. Raumschiffe, außerirdische Skelette, Raumwürmer, blutgefüllte Eingeweide und Weltraum-Minen greifen Ihr Raumschiff an. Verschiedene Landschaften, toller Action/Grusel-Sound. ***BALLERHIT 1995*** **Nr. 960**

10,-



German Trucking Ausgereiftes High-End-Strategie-Spiel für 1-4 Spieler in noch nicht dagewesener Qualität. Mit deutschen Straßenkarten in perfekter Grafik. Weltweit bestes Truckspiel! Mit echten LKW-Fotos. Bewegen Sie Ihre LKW sicher durch Deutschland. 2 Disketten **Nr. 961**

10,-



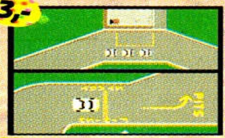
Raumflug 2001 Ein Raumschiffsimulator der Extraklasse: Sie sehen alles aus der Sicht des Cockpits. Mit rasender Geschwindigkeit fliegen Sie in die 3D-Tiefe des Weltalls hinein. Weichen Sie den heraneilenden Meteoriten aus und schießen Sie scharf. Mit Aufprallerschütterung. **Nr. 962**

1,50



Advanced Tetris Das wohl beste Tetris fast zum Preis einer Leerdiskette. Greifen Sie zu. Garantierter, stundenlanger Spielgenuß. Wahlweise "Classic" oder "Crazy" Game. Musik oder Soundeffekte. Spielfeldgröße und Spielstärke völlig stufenlos einstellbar. **Nr. 901**

3,-



Flag Rally Ein Autorennen für 1-2 Spieler. 10 Course zur Auswahl. Bis zu 9 Runden werden gefahren. Wahlweise kann gegen den Computer oder einem 2ten Spieler gefahren werden. Mit Gangschaltung und realistischen Motorgeräuschen. 1- oder 2-fach Unterteilung des Screens. **Nr. 931**

5,-



Colonial Conquest II Das ultimative Weltraum-Strategiespiel für 1-2 Spieler. Ähnlich dem Spiel "Civilization". Ziel ist es, eine eigene Zivilisation, Waffensysteme und Raumschiffe im Universum auf 26 erdähnlichen Planeten anzusiedeln. Auch auf Festplatte zu installieren. **Nr. 941**

3,-



Top Hat Willy Jump´n´Run-Game der kniffligsten Art. Auf der Suche nach Gummibärchen schwirren überall Feinde und Hindernisse wie Hasen, Bälle, Mäuse, Autos, Scheren umher. Willy kann laufen, springen, Treppen steigen oder hüpfen. Genial für Kinder oder für lange Abende geeignet. **Nr. 932**

10,-



Fahre Ihn zum Schrotthaufen Nachdem Sie sich Ihr Vehikel (PKW, LKW, Bus oder Panzer) zusammengebaut haben, gilt es, auf einer Piste das gegnerische Fahrzeug durch Kollision vollständig zu demolieren. Mit Reifenspuren, Blechhaufen, Feuer! Optionen für weitere Pisten vorhanden. **Nr. 963**

5,-



Marblelous Lenken Sie Ihre Murmel durch das schnelle Setzen von Schildern/Pfeilen zum Ziel. Doch Vorsicht: Durch Ablenkungs-Hindernisse und schräge Ebenen kann der Ball schnell vom Kurs abkommen und in die Tiefe stürzen. *Ein Wahnsinnsspaß!* 6 Level-Version. **Nr. 942**

5,-



Indiana Jones und der Schatz der Mayas. Eine völlig neue Version des Spiels: In einem Nazi-Bunker des Dschungels muß er sich behaupten. 3D-Grafik-Adventure mit 360-Grad-Rundumbewegung. Mit vielen Rätseln, Fallen, Animationen und Sampels. Ab Kick 2.0 und 2 MB RAM. **Nr. 943**

Jedes Spiel nur 3,- DM

910 Twon Gut aufgemachtes Tron-ähnliches Spiel für 1-2 Spieler. Suchen Sie die Ausgänge.
911 Matrix Blaster Superschnelles Action/Reaktions-Spiel ähnlich dem bekannten Tron.
912 Laser Bike / Laser Car 3 schnelle Spiele: Tron mit 6 Motorrädern und Autorennen.
913 Farben Senso Springen Sie in korrekter Reihenfolge dem kleinen, schlauen Willi nach.
914 PacMan Return Er ist wieder da... Neuauflage von PacMan. Super Grafik plus Editor.
915 Xeno Star Galaktische Ballerei mit Meteoritenaufprall, Radarschirm und Sprachausgabe.
916 Nuclear Atoms Denkspiel rund um Atome.
917 White Rabbit Lustiges Denkspiel: Führen Sie einen weißen Hasen über Blockhindernisse.
918 Slime Fressen Sie den aufquellenden, ekligen, grünen Schleim in Labyrinthen auf.
919 Artillerus Steuern und kontrollieren Sie Ihr Artillerie-Geschütz wie ein Profi.
920 Megaball V2.1 Stark verbesserte Version des Breakout-Hits! Der Neuzeit-Renner für 1995!
921 Lool-O-Loop Montieren Sie offen Schleifen zu einem geschlossenen Ganzen zusammen.
922 Boggle Das altbekannte Wortratespiel für 1-3 Spieler jetzt als Computerversion.
923 Star Base 13 Vernichten Sie alle Eindringlinge aus Ihrer Raumstation. **2 Disks für 3,-**
924 Brainbow Kompliziertes Denkspiel für Kluge Köpfe. Bunte Blöcke richtig kombinieren.
925 Danger Mouse Verhindern Sie eine Entführung. Doch es treten Probleme auf. Ab 6!
926 Black Jack Völlig neue Umsetzung des bekannten Spiels. Top Grafik und viele Optionen.
927 Ooze Ein Knobelspiel. Schleimen Sie die gegnerischen Felder mit Ihrer Farbe ein.
928 Disc Ein originalgetreuer Geldspielautomat. Incl. Sonderspiele, Risikotaste und Wettkampf!
929 Donkey Kong Der große Spielhallenhit! Retten Sie Ihre Freundin, die entführt wurde.



UNIVERSUM SOFTWARE

Bärendorfstr. 24 A
46395 Bocholt
Tel: 02871 / 18 67 27
Fax: 02871 / 186 150 186

Erleben Sie brandaktuelle TOP-Neuheiten der besten Spiele. **Alles voll spielbare Versionen**. Bei einigen Spielen sogar Update-Möglichkeit. Lauffähig auf allen Amigas ab 1 MB Ram, soweit nicht gesondert angegeben. Versandkosten:
Bar-Vorkasse: 0,- DM Scheck-Vorkasse: 6,- DM Nachnahme: 10,- DM
Ausland: Bar: 0,- DM Scheck: 15,- DM Keine Nachnahme
Mindestbestellwert: 10,- DM
Händleranfragen willkommen

Nr.	Spiel	Beschreibung	Preis
902	**Jim´s Video Poker**	Ein Pokerspiel mit allem drum und dran. *Zum Sensationspreis von nur*	*1,50*
933	**Dr. Strange**	Plattformspiel mit Leitern, Monstern... Vernichten Sie die Gen-Manipulation!	*3,-*
903	**Smurf Hunt**	Jagen und vernichten Sie alle Schlümpfe im Schlumpfdorf. *Spitzenpreis: Nur*	*1,50*
904	**Ghost Mine**	Durchsuchen Sie Minen nach Diamanten. Für Boulder-Dash-Fans!!!	*1,50*
944	**Adventure of Norris**	Jump´n´Run-Game im dunklen Untergrund mit gruseligen Wesen.	*5,-*
945	**Bounce´n´Blast**	Schnelles Jump´n´Run-Game mit bunter Grafik, wilder Ballerei und Säure.	*5,-*
934	**Nemesis**	Schließen Sie gegnerische Spielsteine mit eigenen ein. Dann gehören alle Ihnen.	*3,-*
946	**Supra Schach 95**	Ein reifes und spielstarkes Schachprogramm mit über 100 Einstellungen.	*5,-*
964	**Brainy**	Das große Familienspiel mit Wissensfragen aus zahlreichen Sparten. 1-6 Spieler.	*10,-*
905	**Erotik Puzzle**	Puzzeln Sie, was das Zeug hält ... und Sie sehen Damen völlig ohne Zeug.	*1,50*
947	**Virtual World**	Bewegen Sie sich frei in 3 Dimensionen in echter Vektor-Grafik. ***SUPER!***	*5,-*
965	**Scorched Tanks**	Sie kontrollieren über ein Computerterminal bis zu 60 Waffensysteme.	*10,-*
948	**Familien Solitaire**	Das Kartenspiel für die ganze Familie für 1-4 Mitspieler. Schöne Grafik.	*5,-*
966	**BUND!**	Sie erhalten den Musterungsbescheid! Was nun? Grafikadventure über 2 Disks!!!	*10,-*
935	**Top Secret**	Ein Action-Jump´n´Run-Spiel, das besonders für Kinder ab 3 geeignet ist.	*3,-*
967	**Vektor Storm**	Weltraumballerspiel. Verteidigen Sie Ihre galaktischen Sektoren. 3D-Grafik!	*10,-*
968	**E-Type**	Schießen Sie alle Meteoriten und fremde Raumschiffe ab. Rundum-Scrolling.	*10,-*
969	**TRAX**	Platzsparendes Anordnen von Spielblöcken ähnlich wie bei Tetris.	*10,-*
949	**Psycho Toad**	Vernichten Sie Sie alle "Bazookabears" in der "Slime-Zone"!	*5,-*
970	**Coordination**	Mit einem Schläger müssen Sie einen Ball kollisionsfrei zum Ziel bewegen.	*10,-*
985	**Astro Trek**	Action-Flug-Missionen mit Enterprise. Digi-Bilder, Original-Sounds, Sprache...	*20,-*
971	**Wörterraten**	Einige Buchstaben sind vorgegeben. Ähnlich dem Sat-1 "5 mal 5"! Mit Editor.	*10,-*
950	**Seed of Darkness**	Grafikadventure mit allen Features. Mit komfortabler Maussteuerung.	*5,-*
986	**Digital Ninja**	Kampfsportspiel mit fernöstlichen Spitzen-Hintergrundbildern. Ab 16 Jahren!	*20,-*
987	**Super Lemmings 95**	Ganz neuartig! Mit Preßlufthämmern, Wurfbrücken, Ufos...	*20,-*
972	**Match Patch**	Jump´n´Run-Spiel für Kinder. Am Fallschirm fällt der Tennisball durch Levels	*10,-*
973	**Slam Ball**	Managerspiel rund ums Tennis. Reporter-Kommentare und eigene Spieler.	*10,-*
974	**Car Racing**	Autorennen für 1-2 Spieler mit Reifenquietschen und Autorundumdrehung.	*10,-*
951	**Pferderennen**	Bieten Sie mit und erleben Sie ein aufregendes Rennen. 1-7 Spieler.	*5,-*
952	**Mimic**	Gedächnisspiel: Auf 100 Feldern blitzen einige kurz auf. Klicken Sie in richtiger Reihenfolge nach.	*5,-*
975	**AntWars**	Eine Bazooka-bewaffnete Kampfameise ballert alles nieder. Voll abgedreht!!!	*10,-*
988	**Tanx n Stuff**	Anti-Kriegsspiel mit Panzern. 4 Bildschirme auf einmal sichtbar. 1-4 Spieler. **Ab 18!**	*20,-*
989	**Rambo 95**	Neuauflage: Harte Waffen! Mit Killerrobotern und Pfeilen. Brutal, ab 21 Jahren!	*20,-*
906	**X-Mas Time**	Für Kinder: Geschenke auf Plattformen sammeln und bloß nicht hinfallen.	*1,50*
990	**Chaneques**	Lustiges Lemmings-ähnliches Spiel mit Motorsägen und Zwergen. 2 Disketten.	*20,-*
991	**Doom für Kinder**	Eine harmlose Variante aus der Vogelperspektive. Mit Säuren, Früchten...	*20,-*
976	**Pingwynne**	Verschieben Sie als Pinguin Eisblöcke und treffen Sie so PacMan-Figuren.	*10,-*
992	**Krieg der Sterne**	Futuristisches Science-Fiction-Spiel. Kontrollieren Sie Ihre Raumschiffe.	*20,-*
993	**Zauberwürfel**	Sagenhaft aufgemachtes Knobelspiel. 100 Level, Profi-Grafik, 2 Disks. ***TOP***	*20,-*
977	**Beetle**	Lustiges Kinderspiel ab 3 Jahren mit bunten Spielfiguren. 30 Level-Version.	*10,-*
994	**Star Woids**	Weltraum: Ähnlich wie bei Space Taxi müssen Sie Astronauten retten. 2 Disks.	*20,-*
978	**Pom Pom Gunner**	Mit einem Flag-Geschütz müssen Sie Flugzeuge vom Himmel holen.	*10,-*
979	**Mine Hunt**	Spiel für die Workbench: Räumen Sie geschickt das Minenfeld	*10,-*
995	**Strip Poker**	Ein Spiel mit digitalen Fotos, Animationen und Stöhnen! 1 MB Chip 0,2 MB Fast Ab18!	*20,-*
953	**Pengo**	Verschieben Sie eiskalte Blöcke und zerquetschen Sie die PacMan´s. Für Kinder.	*5,-*
980	**Galaga Deluxe**	Das wohl schnellste und bekannteste Ballerspiel als Neuauflage.	*10,-*
981	**Star Wars Fire**	Zwei Gegner wollen die letzte Energiestation des Delta-Systems erobern.	*10,-*
996	**Blast of Strike**	Hervorragendes Actionballerspiel mit Flug über Raumstationen.	*20,-*
936	**USA Kid**	Ein Lernspiel rund um die Vereinigten Staaten. Politik und Geographie.	*3,-*



Seit ziemlich genau einem Jahr vergibt die USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) Altersfreigaben für Computerspiele; bestimmt seid Ihr bereits über die weiß-gelben Packungsaufkleber, die vor allem auf CD-Games prangen, gestolpert. Nun ist der Verein aber ins Kreuzfeuer öffentlicher Kritik geraten – die renommierte Wochenzeitung „Die Zeit" brachte vor kurzem einen umfangreichen Artikel, in dem der USK Inkompetenz, Amtsanmaßung und ein allzu augenfälliger Schulterschluß mit dem Hersteller-Verband VUD vorgeworfen wurde. Was ist dran an den Schmähungen?

Nun, zunächst einmal vergeben die selbsternannten Jugendschützer tatsächlich bloß Empfehlungen, da es ihnen im Gegensatz zum Film-Pendant FSK zumindest vorläufig noch an einer gesetzlichen Legitimation mangelt. Indessen war es aber schließlich einer der Grundgedanken, mit dieser Institution der bereits im Raum schwebenden Initiative des Gesetzgebers zuvorzukommen. Es bestanden nämlich u.a. Überlegungen, die FSK mit dieser Aufgabe zu betreuen, doch wäre man dort mit Sicherheit auch nicht kompetenter vorgegangen: Bis auf ein paar anfängliche Ausreißer (etwa, daß „Monkey Island 2" erst ab 12 Jahren freigegeben wurde) gehen die Entscheidungen der USK durchaus in Ordnung. Wer weiß, ob die Digi-Laien der FSK da nicht mehr Böcke geschossen hätten?

Andererseits darf man vermuten, daß die Motive des VUD, dessen Mitglieder (also nahezu alle Branchenriesen wie Rushware, Bomico, MicroProse etc.) sich letzten September verpflichteten, alle Neuerscheinungen zur USK-Prüfung einzureichen, nicht nur von uneigennützigen Jugendschutzgedanken geleitet waren – vielmehr hält der Verband mit den offiziellen Aufklebern auch ein wunderbares Druckmittel gegen die ungeliebten Direktimporteure in Händen! In diesem Zusammenhang stimmen Rundbriefe, wo mit rechtlichen Schritten seitens der Behörde gedroht wird, sollte noch Software ohne USK-Sticker im Handel angetroffen werden, dann doch ein wenig bedenklich. Denn wie hat es „Die Zeit" so schön formuliert: Die Behörden werden kaum für ein paar Großvertriebe die Marktbereinigung besorgen...

Abschließend würde mich noch Eure Meinung zur USK brennend interessieren; falls Ihr eine habt, dann schreibt mir doch einfach an die Mailbox. Falls nicht, wünsche ich Euch trotzdem viel Spaß mit der neuen Ausgabe. Und fallt mir nicht auf sämtliche Aprilscherze herein!

Euer **Michael**





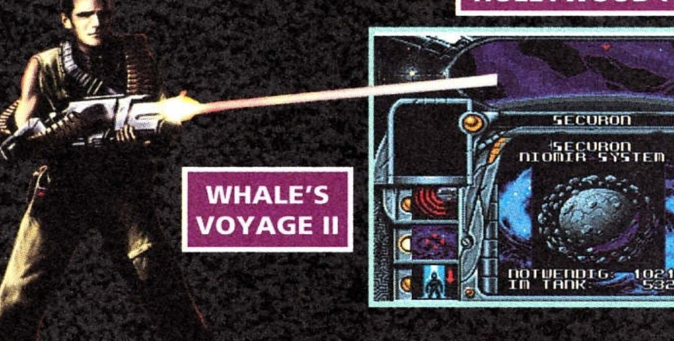


AKTUELL: Unsere heißen Previews stehen diesmal ganz im Zeichen der Wirtschaftssimulation, denn es warten erste Infos und Bilder zu **HOLLYWOOD PICTURES, DER REEDER** und dem futuristischen **WHALE'S VOYAGE II**! Regisseure, Seefahrer und Walfänger treffen sich auf den
Seiten 12, 13 und 72/73



DER REEDER

HOLLYWOOD PICTURES



WHALE'S VOYAGE II



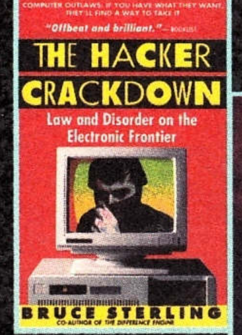
BASE JUMPERS

ORIGINELL: Schon mal von einem Actiongame für Bungee-Jumper gehört? Oder von einem Hüpf-Hasen auf Iso-Plattformen? Nein? Dann nichts wie ab zu den Tests von **BASE JUMPERS** und **WHIZZ** auf den
Seiten 20 und 32/33



WHIZZ

SPEZIELL: In dieser Ausgabe findet Ihr hinterhältige **APRILSCHERZE**, die aktuelle **IN/OUT-LISTE DER LESER**, ein irres **PREISAUSSCHREIBEN** (CD32 und von David Braben signierte Games zu gewinnen!) sowie das **EXKLUSIV-INTERVIEW MIT BRUCE STERLING**, dem weltberühmten Cyberpunk-Papst! Checkt die
Seiten 6, 42, 43 und 84/85





LITERATUR-PROMINENZ IM INTERVIEW: BRUCE STERLING

INH

ALT

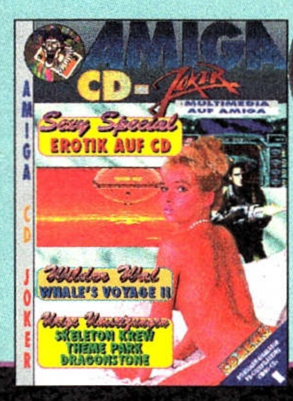
Games im Test

TITELSTORY

RASANT: Bei **ALL TERRAIN RACING** geht es über Stock und Stein – in einem brandneuen Rennspiel der Action-Profis von Team 17! Laßt die Reifen qualmen, der Testlauf startet auf den
Seiten 16/17

ALL TERRAIN RACING

SEXY: Alles, was Ihr schon immer über Digi-Sex wissen wolltet, aber nie zu fragen wagtet, steht in der großen Marktübersicht **EROTIK AUF CD**! Im **AMIGA CD JOKER** werden diesmal also Männerträume wahr, und zwar auf den
Seiten 74/75







EROTIK AUF CD

HART: Um sich an **DEATH MASK**, den ersten „Duum"-Ableger am Amiga, zu wagen, muß man hart im Nehmen sein – was auch für die Versoftung des Kult-Comics **AKIRA** gilt, wenn auch aus anderen Gründen. Welche das sind, erfahrt Ihr auf den
Seiten 22 und 36/37

AKIRA



DEATH MASK

BETRIEBSGEHEIMNIS

Es ist mal wieder April und damit Hochsaison für Entenjagd. Will sagen: Dieses Jahr haben wir keinen durchsichtigen „April Joker" ins Heft genommen, sondern lieber ein paar saftige Falschmeldungen darin versteckt!

Genaugenommen befinden sich 3 FAUSTDICKE LÜGEN-STORIES in dieser Ausgabe, und wir sind schon sehr gespannt, ob Ihr sie wohl entdeckt. Falls Euch das nämlich gelingen sollte, revanchieren wir uns mit feinen Preisen – wer die Enten fängt und (im übertragenen Sinne) auf eine Postkarte nagelt, die er bis zum 18. April 1995 an unsere Adresse schickt, nimmt an der Verlosung teil.

Unter allen, die alle drei Falschmeldungen finden, verlosen wir

5 AKTUELLE TOP-GAMES

Unter allen, die nur zwei Enten schießen, verlosen wir

5 FREIABOS

Unter allen, die nur einen richtigen Tip abgeben, verlosen wir

5 JOKER-JOGGER UND 5 JOKER-SHIRTS

Warum wir das so aufgeteilt haben? Na, weil sich manche Enten gut getarnt haben! Schon aus diesem Grund wollen wir Euch ein paar Tips mit auf den Jagdausflug geben: Jeder unserer Aprilscherze ist eine in sich abgeschlossene Story und umfaßt exakt eine Seite – wir haben also nicht etwa nur einem Programm ein paar zusätzliche Features angedichtet. Okay, und was ist mit den Gutgläubigen, die den Blödsinn ernst nehmen? Na, die haben es nicht besser verdient und müssen eben warten, bis wir im nächsten Heft den wahren Sachverhalt aufklären.

Denn mal viel Spaß bei der Entenjagd, wobei übrigens nur drei Schüsse erlaubt sind – Postkarten mit mehr als drei Tips werden gnadenlos ausgesiebt. Dazu erkennen wir nur Absender in Schönschrift an, mindestens so schön wie unsere nachfolgende Adresse (oder wenigstens so schön wie die aktuelle Teststatistik) sollten sie schon sein!

JOKER VERLAG
„APRILSCHERZ"
BRETONISCHER RING 2
D-85630 GRASBRUNN

DIE AKTUELLE TESTSTATISTIK

Bewertung	Prozent	Anzahl
Absolute Katastrophe	(00%-10%)	0
Katastrophe	(11%-20%)	0
Total zum Vergessen	(21%-30%)	0
Zum Vergessen	(31%-40%)	2
Muß nicht sein	(41%-50%)	1
Nix Besonderes	(51%-60%)	1
In Ordnung	(61%-70%)	1
Schwer in Ordnung	(71%-80%)	5
Erste Sahne	(81%-90%)	2
Megastark	(91%-100%)	0
Hit-Ausbeute		0
Megahits		0

MIXER

SCHORSCH ON AMIGA

Nicht von Pappe, was unser Leser Christian Heitzer da auf die Beine gestellt hat: eine astreine Versoftung unseres Paper-Rollenspiels „Dungeon Blaster IV – Schorsch on Fire" aus der letzten Jubiläumsausgabe!

Am Amiga präsentiert sich das Gaudi-Abenteuer mit hübschen Charakterporträts, feiner Maussteuerung, viel passender Heavy-Musik und den Origi-naltexten der Joker-Redaktion – was uns ziemlich beeindruckt hat. Zwar verlangte unser Vorabmuster noch 1,5 MB RAM und eine Festplatte, der End-Schorsch soll aber auf jedem Amiga zur Tat schreiten und kann entweder im PD-Handel (Spielekiste-Serie) oder direkt beim Autor bezogen werden. Hier seine Nummer: **09946/474.**

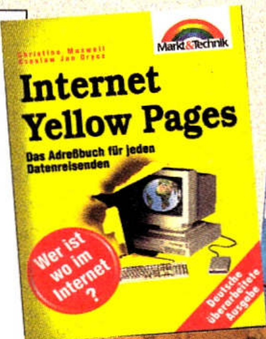


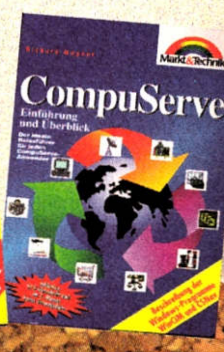
NEUE REISEFÜHRER

Wer sich auf seinen Reisen über den Datenhighway nicht verzetteln will, wird im Buchhandel fündig: Drei neue Bände wollen Euch über die Ein-, Ab- und Ausfahrten zu Internet und CompuServe informieren.

So beschreibt der **Internet-Reiseführer** (tewi Verlag, 59,– DM, ca. 250 Seiten) von Peter Lokk und Axel Granel recht anschaulich alle Aspekte des populären Netzes, beschäftigt sich mit E-Mail-Adressen, Foren, dem World Wide Web und Gopher. Außerdem enthalten ist eine CD-ROM mit Adressen und Telefonnummern sowie ein Schnupper-Account mit Zugang zu einigen News-Gruppen. Das passende Adreßbuch zum Thema liefern Christine Maxwell und Czeslaw Jan Grycz unter dem Titel **Internet Yellow Pages** (Markt & Technik, 69,– DM, ca. 750 Seiten); hier finden sich Beschreibungen aller Dienstleister-Anschlüsse sowie ein kurz zusammengefaßter Gesamtüberblick zum Internet. Wer sich mehr für CompuServe interessiert, greift zu Richard Wagners **CompuServe – Einführung und Überblick** (Markt & Technik, 49,– DM, ca. 390 Seiten), quasi dem Gegenstück zum „Internet-Reiseführer" – allerdings ohne CD und mit Schwerpunkt auf der Netz-Nutzung unter „Windows".







MASSIG MATTEN

Derzeit gibt es jede Menge neuer Rollflächen für Eure Maus: Boeder liefert für 9,95 DM pro Stück verschiedene Disney-Motive, Mouse-Pads mit Bildern für „Das Magische Auge" und solche, auf denen edle Jaguar-Automobile prangen. Oder Ihr legt noch einen Zehner drauf und schlagt beim Angebot von Stockey zu – es besteht aus den Sternzeichen in Form von Comic-Mäusen oder witzigen Grußkarten-Designs zu allen Anlässen wie Geburtstag, Ostern oder Weihnachten. All diese netten Geschenkideen gibt's im Fachhandel.



GUT GEFILTERT

Vom vielen Zocken habt Ihr zwar langsam Augenschmerzen, aber leider nicht das Geld für einen neuen Monitor? In solchen Fällen verspricht Boeders neuer „Premium Filter" Abhilfe!

Das Teil ist für 14"- und 15"-Glotzen gleichermaßen geeignet, besteht aus optisch beschichtetem Glas und reduziert sowohl die Reflexionen als auch die statischen Aufladungen um satte 95 Prozent. Zudem erhöhen sich der Kontrast und die Bildschirmauflösung, während das Bildschirmflimmern gesenkt wird. Dank eines Universal-Hängesystems geht der Ein- bzw. Vorbau auch ohne unschöne Klebestreifen oder Klettbänder problemlos vonstatten, die Investition von 99,– DM (teurere Ausführungen sind ebenfalls zu haben) sollte man sich und seinem Monitor also schon gönnen.



Profi-Software ab 4,50 DM

Die gigantische Fundgrube für Anfänger und Profis

Computer Center Bocholt

Am alten Wehr 2
46395 Bocholt

Tel: 02871 / 18 66 25
Fax: 02871 / 18 66 26

Lieber Amiga-Freund,
herzlich willkommen zu einem **weltweit einmaligen Softwareangebot**, daß Sie jetzt zu einem noch nie dagewesenen günstigen Preis erwerben können. Wir bieten Ihnen die besten Spiele und die aktuellsten Anwenderprogramme. Sie erhalten also garantiert Qualität statt Massenware. Sämtliche Software ist auf Lager und wird meist innerhalb von nur einem Tag ausgeliefert.

- Alle Programme laufen selbständig und ohne Vorkenntnisse.
- Vollständige Virus- und Error-Freiheit.
- Alles Vollprogramme (keine eingeschränkten Demoversionen) und lauffähig auf **allen Amigas**. (sofern nicht gesondert angegeben)
- Umtauschgarantie bei Hard- und Software-Problemen.
- Überwiegend deutsche Programme mit deutschen Anleitungen.

Versandkosten:
Inland Bar: 0,- DM
Inland Scheck: 6,- DM
Nachnahme: 10,- DM
Ausland Bar: 0,- DM
Ausland Scheck: 15,- DM
Ausland keine Nachname

Leerdisketten
Zum mitbestellen:
10er Pack
Nur 6,50 DM

Jedes Spiel nur **4,50 DM** — Jedes Programm nur **4,50 DM** — Jedes Spiel nur **5,90 DM** — Jedes Programm nur **5,90 DM**

Top Spiele

500 Glücksrad 2.0
501 Helicopter Mission
502 Frösche Über Straßen und Wasser.
503 Backstage Werbespiel/Liveclub
504 Das Pepsi Game
505 Skat perfekt
506 Billard Perfekte Billardsimulation.
507 Telekommander II
508 Energie Manager
509 Karate Fighter in fremden Welten.
510 Winning Post
511 Diplomacy Strategieschlacht
512 Evil Tower Top Abenteuerspiel.
513 China Challenge
514 Tricky Quicky Nesquik-Game
515 Telekommando
516 Bi-Fi II (Action in Hollywood)



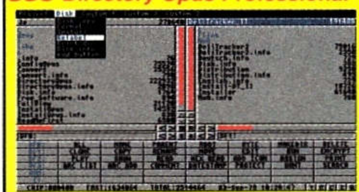
Der Nachfolger ist da: Ein neues Grafik-Adventure!
517 Space Walker
Erkunden Sie mit einer Raumkapsel ein altes Raumschiff mit vielen Labyrinthen und Abenteuern.
518 Mine Trasher
Geschicktes Steuern eines Raumschiffes in verzwickten Labyrinthen. Spielt im Jahre 2008!
519 Boggle
Aus wildem Buchstabensalat sinnvolle Wörter zusammensetzen. 1-3 Spieler, 13 Musikstücke !!!
520 Insectoids 2
Gnadenloses Abballern aggressiver Insektenscharen.
521 Hot Blox Neuartige Tetris-Variante.
522 5 Gewinnt 225 Felder, 1-2 Spieler.
523 Arena 2 Roboter bekämpfen sich.
524 Silver Blade
Ihre Aufgabe ist es, im Jahre 2076 die eingedrungenen außerirdischen Wesen z.B. mit dem Düsenjet zu erledigen! Top Abenteuergame.
525 Tony im Kellogg´s Land



Hat eine super Wertung in **Amiga Games 9/94** !!!
526 Zombie Apocalypse II
Neuauflage von 1994: Sehr reelles Spiel wie im echten Videofilm. Versuchen Sie, alle Zombies zu erledigen. ***Freigegeben ab 18 Jahren.***
527 Ghost Mines Geisterhaftes Boulderdash.
528 Black Jack. Mit ansprechender Grafik.
529 ZEUS - The Game
Kniffliges Denkspiel mit bunten Spielsteinen.
530 Task Force
Strategisches Kriegsspiel: Sie können Ihre Männer mit 10 Waffenarten, Messer oder Minensucher ausrüsten.
531 LCD Dreams
Videospielsimulator mit 4 tollen, lustigen Spielen: Octopus, Parachute, Fire Attack und Oil Panick!
532 Cookie
Lustiges Kinderspiel mit Figuren aus der Sesamstraße.
533 Thunder Tron Das Schnellste.
534 High Octane
Autorennen für 1-2 Spieler mit Wahnsinns-Grafik und echten Video-Animationen der Superlative.

Top Anwenderprogramme

535 Amiga World
Shareware-Datenbank mit Informationen zu allen Ländern der Welt (Einwohner, Fläche, Lage, Kapital, Währung, Nummernschilder usw.)!
536 Directory Opus Professional



Das Profiprogramm zum Kopieren von Files, Anzeigen von Bildern, Fonts... Jedoch ohne Hochglanzverpackung, dafür aber nur 4,50 DM !!!
537 Astrologic
Horoskope, Analysen...Test Amiga-Magazin 3/94: gut
538 Bibel Quiz
539 Fahrschule
540 Überweisung
541 Business-Disk I
542 Rechtschreibprüfer
543 Wörterbuch +
Top Shareware-Engl.-Deutsch-Engl.-Übersetzer !!!
544 ProFakt Fakturierung/Rechnungen
545 ProFibu Finanzbuchhaltung
546 ProData Datenverwaltung aller Art.
547 Streckenplaner (Ab OS 2.0)
"Amiga Route" ist der ultimative Shareware Streckenplaner, der so bekannt wie professionell ist. Gibt jede Strecke in Wort und Grafik aus. **SuperZoom!**



548 Geheimdisk
Alle deutsche Bankleitzahlen, KFZ-Kennzeichen und Radio-Frequenzen. Wußten Sie eigentlich schon, auf welcher Frequenz die Space-Shuttle den Funksprechverkehr abwickelt. Nein? Diese Disk hilft!
549 Frustkiller (Ab Kick 2.0)
Auf Workbench zu installieren: Explosionsgeräusche oder Maschinengewehrsalben beim Anklicken usw...
550 Mini-Maxi-Video
Neuartige Shareware-Videoverwaltung.
551 Boot-Intro-Maker-Disk
Installiert div. Text/Grafik-Intros im Bootblock.
552 Cover Master
Erstellt meisterhaft Aufkleber für Audio-Kassetten.
553 Kalender Druckt beliebige Jahre.
554 Master Copy
Kopiert sogar zwischen Disk und Festplatte. SUPER!
555 3D Icons Über 50 Icons für die Workbench! Tolle 3D-Grafiken für alle Zwecke.
556 Disk Arzt & Crack
Vielseitiger Diskettenreparierer und Diskmonitor.
557 Hardwareschaltpläne
C64-Kabel, Stereo-Sound-Sampler,4 Joys, Midi....!
558 Fake Memory
Simuliert eine Speichererweiterung (Fast-MEM). Dadurch laufen wieder viele ältere Programme auf dem A500/A1200/A4000!. Einfach genial.
559 Termite
Spitzen DFÜ-Programm mit allen Profi-Funktionen.
560 Quadra Composer
Neuartiger Spitzenmusikeditor: Noteneditor, Spectometer, Scope, Sample, Mixer, CD-Bedienung!
561 Daten Converter Disk
Problemloses Austauschen von Texten, Daten und Programmen zwischen Amiga, PC, Atari, C64 uva...!
562 Datenbankverwaltung
Verwaltet alles wie Adressen, Videos, Briefmarken...!

Top Spiele

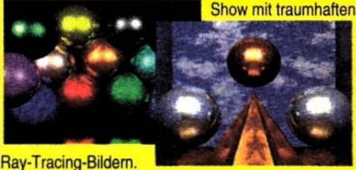
600 Superwort
Tolles Wörterraten. Mit Anims und Sprachausgabe.
601 Manager Simulator
Komplexe, realitätsnahe Shareware-Simulation für Junior-Manager. Finanzierung, Produktion, Vertrieb, Erlöse, Marktanteile... Top Grafik, saubere Menüs.
602 Galaga Deluxe
Das bekannte Weltraumballerspiel mit neuer Grafik, tollen Explosionseffekten, Top 20-Highscoreliste, Warpsprung usw.... Einfach ein SUPERSPIEL!
603 LED Clones
Maschinengewehr-Straßen-Nahkampf. Ab 18 Jahre!
604 Pengo 2
Als Pinguin durch Labyrinthe. Ähnlich wie Pac Man.
605 Exit 13
Gleiche Steinchen aufeinanderschieben. Denkspiel.
606 Desert Defender
Flugzeugabwehr. Plus 3 Gratisspiele auf der Disk.
607 Numerix
Ein First Class-Knobelspiel. 4 grafische Ebenen.
608 Universal Racer
Autorennen aus der Vogelperspektive. Verschiedene Fahrzeuge und Course zur Auswahl.
609 Dictator Herrschaft über England.
610 Black Dawn
Kampfspiel im 3D-Labyrinth. Super 3D-Grafik.
611 Assault & Crime Attack



2 Spiele: Gnadenlose Schießereien mit Gangstern.
612 Kreuzworträtsel
Fast 50 Rätsel mit je 54 deutschen Fragen !!
613 Turbo Hockey
Schnelles Eishockeyspiel für 1-2 Spieler.
614 Overlander
Mit einem Mondauto erkunden Sie einen fremden Planeten. Es lauern Ufos und seltsame Dinge auf.
615 Fatal Mission II
Hervorragendes Weltraumballerspiel mit sagenhafter Grafik von Planeten, Raumstationen oder Meteoriten.
616 STAR TREK THE NEXT GENERATION
617 Knights
Mittelalterlicher Kampf mit Schwert/Axt für 2 Spieler.
618 Dynamite Warriors
1-5 Spieler. Labyrinth, Bombenlegen, Mauersprengung.
619 Mega Bomber Wie Bomb Pac.
620 Dämonen Friedhof
Äußerst gruseliges Jump´n´Run-Game mit Leichen, Zombies, Skeletten, Hexen, Hunde ohne Köpfe...!
621 Crazy Cross Cars
1-3 Spieler, 10 Pisten, Achterbahnen, Autosprünge.
622 Die spektakuläre Flucht
Fliehen Sie aus einem todsicheren Gefängnis.
623 Psycho Santa
Ein Psycho-Weihnachtsmann fegt mit seinem Schlitten über die Welt. Action/Geschick.
624 Wipe Out!
Eines der ausgeflipptesten Ballerspiele mit Parralax-Scrolling, Rundumsteuerung, Radarschirm usw...!!!
625 Doom Der PC-Renner jetzt für Amiga!
626 Mega Block II
Ein tetrisähnliches Spiel mit selten professioneller, fetziger Musik und freundlicher, heller Supergrafik.
627 Aliens Gefährliche Wesen besiegen.
628 Girl Actions Kein Kommentar.
629 Karate Wurm II Kampfspiel.
630 Harrier Attack Raketenballern.

Top Szenen-Demos

631 Cappella (Ab Kick 2.0)
Das Originallied "U got 2 let the Music". Einfach Top!
632 Die Entensprengung
Lustiger, kleiner Trickfilm in der Badewanne.
633 Spheres Umwerfende Musik-Dia-Show mit traumhaften



Ray-Tracing-Bildern.
634 Sequential
Ein in der Amiga Joker 9/94 gekröntes Spitzendemo.
635 Rampage
Megademo mit Echtzeitflügen über Berge, tollen Grafik-Feuerwerken, Wasserwürfel, Top Musik usw...!
636 Fatal Morgana
Fetzender Musik-Clip mit Plasma, verschiedenen tanzenden Frauen, Uhren, Straußvogelanimation...!
637 Full Moon (Nur A1200/A4000)
Wohl bestes AGA-Megademo der neuen Zeit: Sprachausgabe, voll realistische Gleitflüge über Berge, Labyrinthbegehung, Feuersimulator usw...!
638 Real (Nur A1200/A4000)
Top AGA-Demo mit Würfelstrudel, Vektorobjekte mit Holz als Textur, Enterprise-Kanal, Flug über Raumstation, Flug über Schlucht, Erotik-Grafiken...!
639 Intel Outside (Nur A1200/A4000)
Anti-PC-Demo mit Videoanimation eines Kindes, Frauengesicht-Zoomer, Comic-Bilder, Glasbruch...!
640 Das Intel WC
Nach einer PC-DOS-Simulation wird der Intel-Chip einfach im WC heruntergespült. Zusätzlich befinden sich auf der Disk das Demo "Eyes of Death" und "We Shave Ass", welches tolle E-Gitarren-Musik, Erdkugelsimulation und viele Effekte bietet.



641 Freitag´s um 8:00 Uhr
AGA-Demo für A1200/A4000 mit superschnellen Tunnelfahrten und Grafikspielereien. Als kostenlosen Zusatz gibt´s noch 2 weitere Demos und 8 Lieder.
642 Boggledop
Demo mit Sprachausgabe, lustigen Comicfiguren, die auch sprechen. Von der besten Demogruppe - Sanity. **Plus 7 weitere kostenlose Demos als Zugabe.**
643 Horror Video Clips
Motorsäge, Axt, Gewehr. Clips ab 18 freigegeben !!! Vorlauf, Rücklauf, Zeitlupe, Videorekorderbedienung.
644 Virtual Dreams II
Videos von der Diskette: Sie sehen einen echten Videoclip mit Aufnahmen von Computeranlagen und die Verfolgung von weglaufenden Personen.
645 In A Dream
Demo mit Vector-Liebes-Szenen zweier Personen.
646 Twingo Home
Erster Computer-Werbespot - Wie im Fernsehen -
647 Amnesty International
Werbedemo mit Anti-grauseligen Fotos von Menschen.
648 Neural Aussault



Trips, Kämpfe und Flüge in ferner Zukunft im Weltall. 10 Min. Show mit Anflug auf Raumbasis usw...!

Händleranfragen erwünscht

Jedes Paket nur **9,90 DM**

Bunter Mix

700 Orgasmus-Stöhnen Extrahart
Lustvolles Liebesstöhnen von 4 Frauen und 2 Männern in Hi Fi-Qualität. Mit Knallhart-Schreien !!!

701 Mind Field

Auf 3 Disketten erleben Sie fetzige Hardcore Techno-Musik mit Grafik im Takt der Musik: Cubic, Future Shock, Liverman Remix, Slice Tacy, TripOnDiz, Anestia, NXIcio !!!

702 Happy Hippo Songs
2 randvolle Disks mit 12 fröhlichen Profi-Songs.

Clip Arts Superlative
Je Sammlung nur 9,90 DM

Die besten Sammlungen von Clip Art Bildern in höchster Qualität sauber nach Themen sortiert: (Je Pack ca. 50-100 Bilder)


703 Weihnachten


704 Kinder



705 Illustrationen



706 Sport · 707 Tiere · 708 Autos

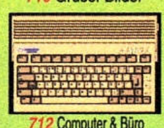
Color Clips Superlative
Je Sammlung nur 9,90 DM

Farbige Bilder bis 4096 Farben für alle Amigas und Malprogramme. Wahnsinns-Motive für jedermann:

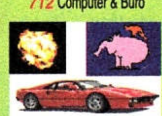

709 Erotik-Motive


710 Grusel-Bilder


711 Feste, Freiheit, Comics


712 Computer & Büro


713 Tiere & Natur


714 100 Bilder gemischt

715 Witzecke
Heiße Blondinenwitze, einfach tierisch, Beziehungskisten, Ferienspaß...Tolle Witze zum Lesen und Ausdrucken.

716 Jahreshoroskop 1995
Die Diplom-Astrologin Therese hat exklusiv für uns ein spezielles Jahreskomplettthoroskop für jedes Sternzeichen und jeden einzelnen Monat des Jahres 1995 entwickelt. Lesen und staunen Sie.

717 Die Flintstones
Das neue original "Jabba Dabba Doo"-Lied in voller Länge und in Hi-Fi Qualität auf 2 Disks. Wird wie von einer CD abgespielt.

718 Motorola Invaders
Bekämpfen Sie hunderte von Computerviren gleichzeitig. Hartes Ballerspiel mit viel Action und digitalisierter Hard-Rock-Musik-Begleitung. 2 Disks.

719 Golf spezial

Professionelles Golfspiel mit 16 Landschaften und detaillierter Steuerung. 2 Disketten. Spiel auf Rasen, Wasser, Straße und Sand!

720 Captain Bonus
Als intergalaktischer Polizist haben Sie Missionen in einer anderen Welt zu erfüllen. Ninja-Kampf-Spiel mit Höhlen-Hindernis-Welt-Erkundung.

721 Denver Duk

Lustiges Spiel für Kinder: Onkel Duk muß in einem Labyrinth Diamanten aufeinanderschieben. Plus ein Gratis Kartenspiel "Shoot Pontoon" als Geschenk.

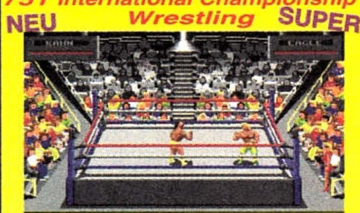
722 Smash Bang Wallop!
Rasantes Auto-Cross-Rennen mit digitalisierten Motorgeräuschen, Frontalaufprall, Feuerball und quietschenden und dampfenden Reifen, die beim Anfahren ein Loch im Asphalt einbrennen.

Jedes Paket nur **19,- DM**

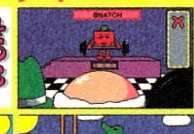
Bunter Mix

750 Maximal Overdrive II
Nur für A1200, A1300, A4000: 3 Disketten mit einem **5 minütigen, echten Videofilm** mit Ausschnitten aus Kinohits wie Star Trek und einem heißen Erotikfilm. Außerdem folgende Filme: Kirmes, Schlägerei, Schwertkampf. Danach gibt´s noch Techno-Musik.

751 International Championship Wrestling
NEU · SUPER


Mit Digi-Stimmen, 1-2 Spieler, div. Schwierigkeitsgraden und Top Grafik. 2 Disketten.

752 Kinder Olympiade




Die lustigsten Olympischen Spiele, die es je gab. Spaß-Garantie von 3 Jahren bis 95 Jahren. Mit lustigen Comicfiguren als Sportler und bunter Grafik. 1-8 Spieler können mitspielen. Mit Trainermodus und humorvollen Kommentaren.

753 Video Adventure - Nachbarn -


Spielen Sie interaktiv direkt in der bekannten Sat 1-Fernsehserie mit. Mit digitalen Bildern, gesampelter Musik und Video-Animationen.

754 C64 Super Collection
Einmalige Sammlung von weit **über 600 original C64-Songs** und zahlreichen C64-Bildern aus guten alten Zeiten. Komfortables Abspielen der Musik möglich. Erleben Sie Musik, die teilweise besser als die bekannteste Amiga-Musik ist.

755 Label Pack
Druckprogramme aller Art zum Beschriften von Disketten, Kassetten oder Videos. Beispiele: Audio Kassetten Cover Editor, Label Maker 1.5 (Arbeitet nach dem WYSIWYG-Prinzip; Sie sehen auf dem Bildschirm also alles genauso, wie es später ausgedruckt wird), Etiketten-Master, Super Return Labels, Video-Label-Master (Mit Verwaltung und Sortierung der Videotitel. Saubere Einteilung in viele verschiedenen Rubriken wie Action-, Western-, Erotik-Filme. Einfach SUPER!)

756 Druckertreiber Pack
Über 100 Druckertreiber sorgen für den richtigen Druck für nahezu alle Druckertypen. Für Workbench und alle Arten von Programmen. (HP, Star, Canon, Epson, NEC, Oki, Plotter....)

757 3er Superpack

Monopoly, Dojo Ninja Fighter: Ein fernöstliches Kampfsportspiel für 1-2 Spieler, Cosmic Racer: Rasanter Flug mit Raumschiff und brisanten Ausweichmanövern.

758 The Gladiators of Dagania
Grafik-Adventure: Nach vielen Jahren des Terrorismus gilt es, in einem Labyrinth die Menschen mit abenteuerlichen Mitteln zu befreien. Sehr brillante grafische Aufmachung.

759 Luftabwehr
Brisantes Ballerspiel. Von einem Flugzeugträger aus haben Sie die Aufgabe, feindliche Flugzeuge zu erledigen. Tolle Echtgrafik. Ab 18 Jahren !!!

Jedes Mega-Pack nur **39,- DM**

Bunter Mix

800 1000 Instrumente
10 prallvolle Disks mit ca. **1112 Musikinstrumenten (Sampels)**, Soundeffekten, Stimmen, Sprüche (Politiker), (Natur)Geräuschen im IFF-Format für alle Musik- und Soundprogramme direkt zu verwenden.

801 Musik Modul Pack
8 Disketten randvoll mit über 200 Musikstücken im ProTracker-Format für alle gängigen Musik-Programme. Alles Spezial-Kompositionen von weltweiten Profi-Musikern. Alle Lieder sind von Ende 1994. *(Nr. 800+801 incl. Pro Tracker 3.15 !!!)*

802 Die Profi-Malbox
Dieses Komplettpaket eröffnet Ihnen die phantastische Möglichkeit, Amiga-Bilder mit dem völlig neuen Malprogramm Amiga-IFF-Paint zu bearbeiten und mit einem Universaldruckprogramm auf´s Papier zu bringen. Damit Sie so richtig loslegen können, erhalten Sie außerdem 3 Disks randvoll mit fertigen Farbbildern und Grafiken aller Art.

803 Action/Ballerspiele
Zertrümmern Sie herabstürzende Felsbrocken

Actiongeladene Sammlung der neuesten Baller- und Actionspiele. Fallschirmspringen, Meteoritenregen, Raumschiffe und Ufos abballern, Zombies abschießen oder durch Feuer fliegen.

804 Kinderspiele
Für Kinder ab 3 Jahren bis hin zum Erwachsenen: Kinder-Bilder Puzzle, Looly, Haus des Nikolaus, Käsejagd, Ouch! (Mit dem Gummihammer auf versteckte Köpfe hauen. Dabei lustige AU-Quietsch-Geräusche.), Pinguin, Uggo (Bälle in der Luft halten), Delemma (Geometrische Figuren zusammensetzen), Kindermalkasten (Kreidemalen auf Bildschirm)...usw

805 Jump´n´Run Spiele


Die besten Spiele wie Space Taxi (Bekannt vom C64: Geschicktes Steuern einer Weltraumtaxe zu Plattformen. Mit Sprachausgabe), Grib It!, Mr. Munk, Giddy, Colgate Jumpgel, Boulder Dash Mega Collection (Mit sehr vielen neuen Levels) und mehr...!

806 Denk/Brett Spiele
Top Sammlung von Denk-, Brett- und Gesellschaftsspielen mit super Grafik: Tetris, Blasteris, Kreuzweg, Black Jack, Cross Over (Steinchen zusammenschieben), Reversi (Perfekte Grafik), Cracked, Slider, Piper, Toe Popper...usw!

807 Lernpaket
Universal-Sammlung der besten Lernprogramme ab der 5. Klasse bis zum Studium: Gravity, Matrix, Plotter, R.O.M. (Zig Mathe-Themen zur Auswahl, z.B. Kurvendiskussionen), Notenmanager (Schulnotenverwaltung), Molekül 3D, Pythagoras, Chemie-Master, Abacus (2 Disks Elektro(nik)), Grammatik-Pauker, Vokabel-Pauker und weitere Programme.

Jedes Mega-Pack nur **49,- DM**

Bunter Mix

850 Erotik Knaller 1995

Eine riesen Sammlung harter Fotos in 256 Farben, also nur für AGA-Amigas A1200,A1300,A4000 **Ab 18 Jahren !!!**

- Hardcore-Szenen
- Männer & Lesben
- Riesenbusen
- Flotter Dreier

851 Szenen-Demo Highlights
Auf 15 randvollen Disketten dürfen Sie brisante Neuerscheinungen von Ende ´94 bzw. Anfang ´95 erleben. Wir haben die besten AGA-Szenen-Demos speziell nur für A1200-A4000 mit bis zu 16 Mio. Farben und superschnellen Grafikanimationen selektiert.





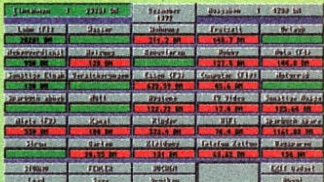
Echtzeit-Film einer laufenden Person als Ray-Tracing-Animation · *AGA-Bilder aus div. AGA-Demos*

Der Inhalt des Pakets stand bei Drucklegung noch nicht genau fest, da die aktuellen Neuerscheinungen erst in das Paket mit aufgenommen werden. Das Paket wird komplett mit neuen Demos zusammengestellt am: **01.12.1994** und am **15.02.1995**, dann mit den neuen Rekord-Demos der Megapartys von Weihnachten/Silvester 1994!

852 Virus/Disk/Repair/Copy Universal-Paket
4 Programmpakete auf einen Schlag: Ein riesen Komplettpaket mit sagenhaften Kopierprogrammen (auch für Kopierschutz), neuesten Virus-Programme wie Virus Workshop, ein komplettes Sortiment, um defekte Disks


oder Festplatten (Read/Write-Errors...) wieder zu reparieren usw., Diskverwaltungen, die Files kopieren oder Fonts, Bilder und Texte anzeigen, und Programme, die auf einfache Weise die komplizierte Shell-Eingabe durch einfaches Anklicken ersetzen.

853 Büropaket komplett
Die komplette Büro-Programmausstattung für alle nur denkbaren Büroaufgaben. Z.B. eine


Textverarbeitung, Kontoführung und -verwaltung, eine Adressenverwaltung, ein frei maskierbares und programmierbares Datenbanksystem für Verwaltungen aller Art, ein Shareware-Haushaltsbuchprogramm für den normalen Verbraucher oder ein Statistik-Programm, was sehr übersichtliche Diagramme und Bilanzen darstellen kann. Alles komplett für nur 49,- DM

854 DPaint Bilder & Fonts


Hiermit können Sie so richtig loslegen: 73 Farbbilder, 150 schwarz/weiß-Bilder und über 100 Zeichensätze für DPaint und alle anderen Mal- oder Textprogramme. **Keine doppelten Bilder zwischen 703-714, 802, 851 und 854!**



Borgis BRANCHEN GEFLÜSTER





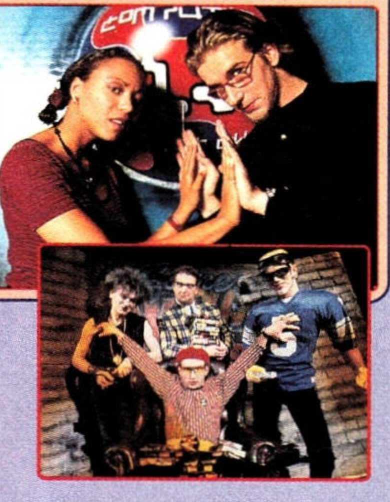
TV-CD

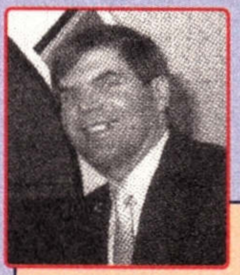
Nach den Pleiten im angestammten Gebiet stürzen sich die Fernsehgiganten jetzt auf den PC: SAT 1 bastelt derzeit an einer CD-Serie, die zunächst über die ESCOM-Läden und später dann überall im Handel vertrieben wird, während Movie-Mogul Kirch eine interaktive PC-CD produziert, auf der man die Hal Roach-Studios (wo einst Stummfilm-Klassiker wie die Streifen mit Laurel & Hardy gedreht wurden) besichtigen kann.

TV-PLEITEN

Euch war X-BASE, die tägliche Daddel-Show im ZDF, schon immer zu dilettantisch? Und GAMES-WORLD auf SAT 1 fandet Ihr zu kindisch? Tja, genau deshalb werden die beiden Sendungen jetzt auch abgesetzt!

Das vom Großverlag BURDA und der Hamburger Firma MME produzierte X-BASE flimmerte Ende März zum letzten Mal über den Screen, während Produzent RALF SCHMITZ von CAT ENTERTAINMENT erklärt, bei SAT 1 lägen noch ausreichend vorproduzierte GAMES-WORLD-Folgen herum, um bis zum 22. April weitermachen zu können – falls der Sender die Show nicht schon vorher kippt. Wer weiterhin Computerspiele in der Glotze sehen will, muß also entweder zu TOP DOS auf MDR zappen oder meinen Testberichten in VIVA-TV und CULT, der Jugendshow auf KABEL 1, lauschen. Hey, es gibt Schlimmeres!



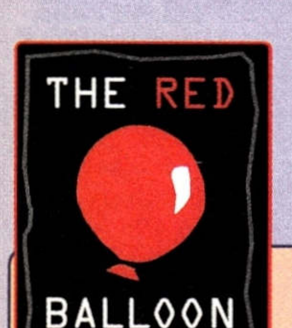


BEATE HERTZLER VERLÄSST BLUE BYTE

BLUE BYTEs Marketing-Managerin und Ehefrau von Geschäftsführer THOMAS HERTZLER verläßt die Firma, um sich ins geruhsame Privatleben zurückzuziehen und ihrer Nachfolgerin SVENJA RICKMANN Platz zu machen. Na, dann wünschen wir mal viel Spaß!



Beate und Thomas Hertzler



FRISCH IM NETZ

Und noch eine Nachricht aus der DOSen-Domäne: Wer sich für die Firma TELEMEDIA (eine Tochter des BERTELSMANN-Konzerns) bzw. deren Label RED BALLOON interessiert, braucht nur noch Zugang zum Internet, schon kann er neuerdings alles erfahren, was es über deren Multimedia- und Gamesoft für den PC an Neuigkeiten gibt.

ELECTRONIC ARTS KAUFT KINGSOFT



Fritz Schäfer

Auch wenn der Aachener Distributor KINGSOFT soeben an ELECTRONIC ARTS, den amerikanischen Spiele-Giganten aus dem sonnigen Kalifornien, veräußert wurde, bleibt der Gründer FRITZ SCHÄFER doch König der Könige.

Klar, schließlich ist er ja auch weiterhin Geschäftsführer des Labels IKARION („Caribbean Disaster") und konnte KINGSOFT zu einem namhaften Spielevertrieb machen – aus einer reinen Softwareschmiede, die sich lange Zeit auf Budgetgames beschränkte. Doch wollen wir nicht ganz vergessen, daß man dort seinerzeit als einer der ersten in Deutschland für den Amiga produzierte, u.a. solche Meilensteine wie „Typhoon" oder „Emerald Mine"!

Bill Stealey

SOFTWARE 2000 & „WILD BILL" STEALEY

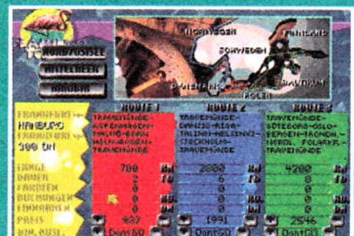
Bei SOFTWARE 2000 wurde soeben ein ganz heißer Deal abgeschlossen: Ab sofort arbeitet BILL STEALEY, der ehemalige Air Force-Pilot und Mitbegründer von MICROPROSE, mit dem Spielehersteller aus Eutin zusammen!

Nachdem MICROPROSE an SPECTRUM HOLOBYTE ging, gründete „Wild Bill" (dessen Privatvermögen auf schlappe 80 Millionen Dollar geschätzt wird...) mit INTERACTIVE MAGIC ein neues Softwarehaus – das jetzt in den USA den Vertrieb von SOFTWARE 2000-Produkten wie z.B. dem Historien-Strategical „Christoph Kolumbus" übernimmt. Apropos: In England hat Kompart den Titel im Vertrieb, und zwar unter dem Namen „Voyages of Discovery". Nicht, daß Ihr im nächsten Urlaub das gleiche Game zum zweiten Mal kauft!



Flamingo Tours

... and the world is yours



Die Branche boomt, aber der Markt ist gnadenlos. Und Sie stecken mittendrin.
Das Hotel überbucht, beim Golfcruising streikt auf dem Luxusliner das Personal, die Gelder für den neuen Charter-Jet sind immer noch blockiert, und die Konkurrenzanalyse inkl. Travelling-Trend-Strategy steht ebenfalls noch aus. Probleme? Aber nicht doch.

Als erfolgreicher Reise-Veranstalter, der ganz nach oben will, haben Sie derartige Schwierigkeiten natürlich im Griff. Das Ein-Mann-Unternehmen, mit dem Sie gerade gestartet sind, ist ja nur das Sprungbrett zum weltweit tätigen Travelling-Executive-Manager.

Vorausgesetzt, Sie treffen die richtigen Entscheidungen, wenn es um Übernahme von Reisebüros, Saisonverträgen mit Hotels, die Auswahl von Top- und Trend-Reisezielen geht oder die Transport-Kapazitäten mit Bussen, Flugzeugen oder Schiffen "ausgelotet" werden müssen.
Auch bei der Entwicklung von Strategien für Marketing, Werbung und Promotion ist Ihre Kreativität gefragt - vor allem wenn das nötige "Kleingeld" knapp ist.
Mit "Business as usual" kommt man da natürlich nicht weiter. Ihre Konkurrenz weiß schließlich auch, was sich auf dem Markt tut. Doch die zahlreichen Postkarten Ihrer zufriedenen Kunden sind ein eindeutiger Beweis Ihres Erfolges.

Features

- Realistische Wirtschaftssimulation für 1-4 Spieler
- Auswahl aus über 400 Hotels in 75 verschiedenen Reisezielen
- Digitalisierte Urlaubsbilder aus allen Ecken der Welt
- Virtuelle "Entdeckungsreisen" mit fundiertem geografischen Hintergrund
- Ereignisse wie Streiks oder Hotelüberbuchung
- Umfassende statistische Auswertung an jedem Monatsende
- Postkarten aus allen Zielgebieten für das Erfolgserlebnis
- 3 verschiedene Schwierigkeitsgrade
- Highscoreliste



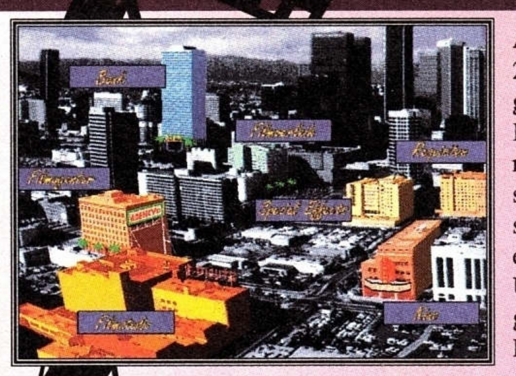
...play your game!

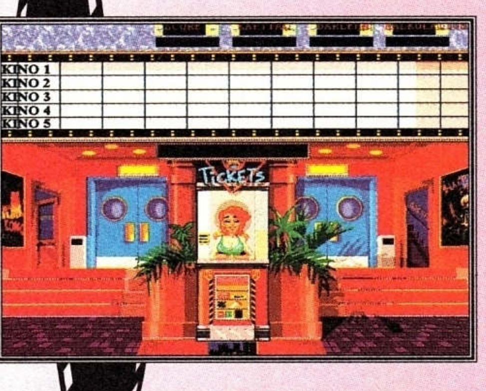


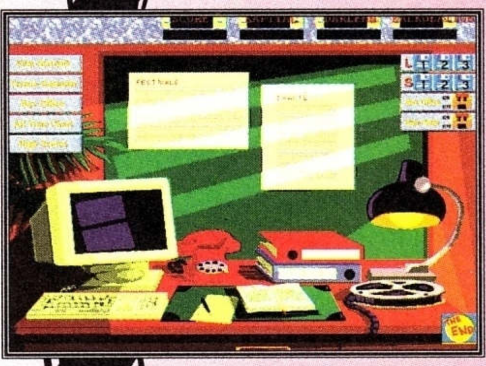
KAIKO Software GmbH, Raiffeisenstr. 24, 63225 Langen
Hotline 05241/98 6019 (Mo-Fr 11-13/16-18⁰⁰)

HOLLYWOOD PICTURES

Dank Starbyte durften sich Wirtschaftssimulanten bereits als Winzer, Hotelmanager oder im Bergbau versuchen – demnächst sind die Kino-Fans an der Reihe, um am Bildschirm auf Steven Spielbergs Spuren zu wandeln!









Am Anfang stehen schlappe 20.000 Mark und ein vom Urgroßvater aus Amerika geerbtes Kinocenter mit fünf Vorstellungsräumen nebst Filmstudio. Daraus soll man nun soviel Gewinn schlagen, daß man irgendwann eigene Filme produzieren kann. Und wer sich jetzt den schon länger angekündigten Titel „The Big Picture" genau so vorgestellt hat, dem kann man nur gratulieren, schließlich handelt es sich hier um dieses Spiel, wenn auch unter inzwischen geändertem Namen.

Inhaltlich wird man sich erst mal beim Verleih nach fünf geeigneten Streifen umsehen müssen, wobei das gigantische Angebot mit seinen Infos zu den Gebühren und voraussichtlichen Besucherzahlen tunlichst nach Kassenknüllern aus verschiedenen Genres durchforstet werden sollte. Stehen dann der Spielplan und die Eintrittspreise fest, rollt hoffentlich der Rubel – andernfalls bringt man das Geschäft eben mit Hilfe eines kleinen Bankkredits in Schwung. Denn jetzt geht's ja erst so richtig los: Man darf die Story seines Debutwerks selbst in einem kurzen Satz umreißen oder das Drehbuch eines renommierten Autors kaufen und dann die Filmcrew aus so illustren Regisseuren, Produzenten und Schauspielern wie George Lucas, Arnold Schwarzenegger oder Sharon Stone zusammenstellen. Dabei gilt es, ihre speziellen Begabungen zu beachten, da ein brutales Actionfeuerwerk von „Terminator"-Regisseur Cameron mit „Kevin" Culkin und „Ghandi" Kingsley in den Hauptrollen wohl eher ein Flop würde…

Qualitativ unterschiedliche Kamera-, Stunt- und FX-Teams sind natürlich ebenfalls im Angebot, genau wie Komponisten, Statisten, Kulissen und Kostüme. Weil aber alles seinen Preis hat, regiert zumindest anfänglich noch der Rotstift; da wird man sich kaum einen Promi wie z.B. Ennio Morricone für die Filmmusik leisten können. Doch etwas Geschick und Geschäftssinn vorausgesetzt, kommt irgendwann der Moment, wo man einen Hit gelandet hat – vielleicht klettert er ganz nach oben in den Charts, ergattert güldene Palmen, Bären und sonstige Festivalpreise oder gar einen Oscar?! Der Erfolg wird schließlich in Punkte umgemünzt, und nach Ablauf der zehn Spieljahre darf man sich gegebenenfalls in der Highscoretabelle verewigen.

Der Weg zum Ruhm wird den Zelluloid-Tycoon durch Menüs in Form von digitalisierten und nachbearbeiteten Grafiken führen, die bereits recht stimmungsvoll aussehen. In Sachen Musik und Sound-Effekte herrscht momentan zwar noch das Schweigen der Lämmer, aber das wird sich bis zum endgültigen Test sicher ändern. Und wenn Starbyte sich bei der Produktion nicht ausgerechnet von der unendlichen Geschichte inspirieren läßt, steigt die Premiere spätestens im Mai. (st)



Der Reeder

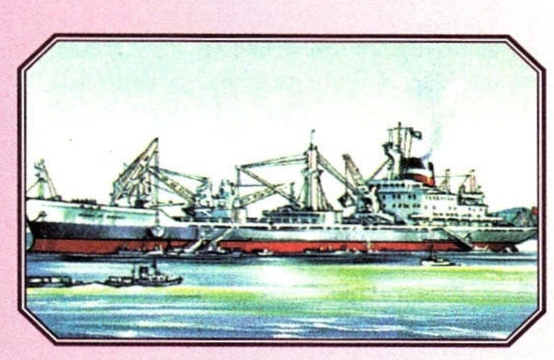
Wenn Simulanten an Highlights deutscher Produktion wie „Pizza Connection" oder „Bundesliga Manager Hattrick" denken, kriegen sie feuchte Augen – demnächst wird's bei Software 2000 aber noch feuchter!

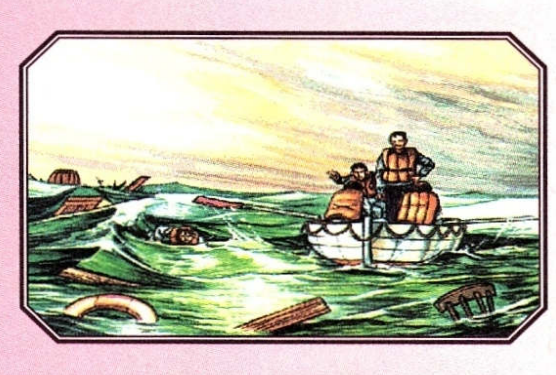
Wer schon etwas länger mit seiner „Freundin" verbandelt ist, kennt bestimmt noch „Ports of Call", den großen Klassiker der Amiga-Seefahrt. Ihm will man in Eutin nun einen würdigen Nachfolger spendieren:

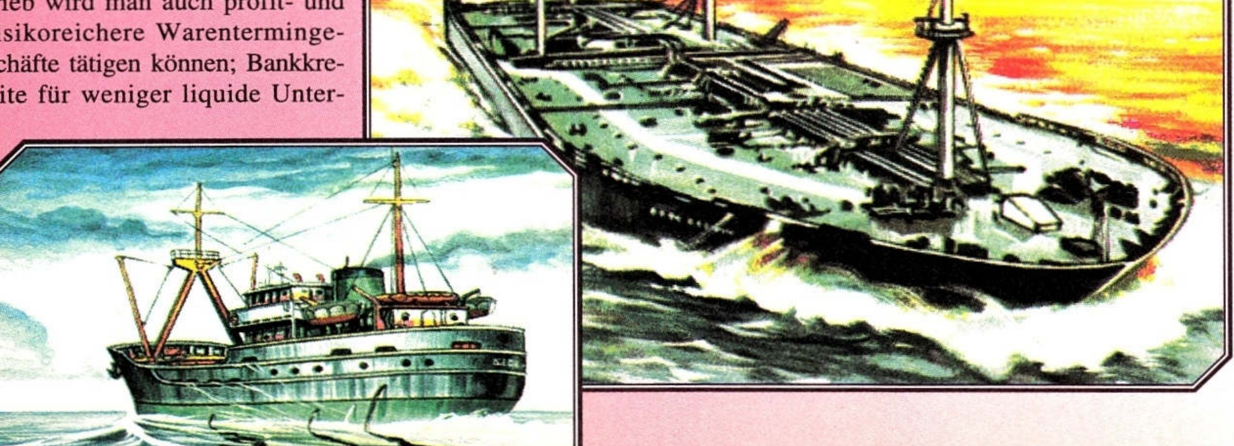
Vier Reedereien warten auf einen Leitwolf, notfalls übernimmt in bis zu drei Fällen der Rechner diese Aufgabe. Gespielt wird entweder endlos, bis einer den höchsten Gewinn, die größte Tonnage oder das umfangreichste Jahreseinkommen eingefahren hat. All diese Siegbedingungen wird man aber auch kombinieren oder sogar für jeden Teilnehmer gesondert festlegen können. Auch das Startkapital soll variabel sein, und wer sich dann nicht um alles selbst kümmern will, darf auf diverse Standardeinstellungen zurückgreifen. Der ganze Options-Segen markiert freilich erst den Start zu entsprechend variantenreichem Gameplay, denn Der Reeder gebietet über stolze 52 Waren (u.a. Container, Öl und Passagiere) und neun programmeigene Schiffstypen – im Spielverlauf darf man sich zudem als Konstrukteur betätigen und eigene Pötte mit ganz spezifischen Eigenschaften entwerfen. Die können hier gleich 100 verschiedene Häfen anlaufen; jeder mit seiner eigenen Liegegebühr, seiner eigenen Arbeitsmoral der Belegschaft und daher natürlich auch wechselnden Arbeitslöhnen.

Zum alltäglichen Transportbetrieb wird man auch profit- und risikoreichere Warentermingeschäfte tätigen können; Bankkredite für weniger liquide Unternehmer sind in dem Genre ohnehin Ehrensache. Denn wie immer kostet alles Geld, etwa Versicherungen gegen mögliche Katastrophen während der Überfahrten.Wer sich die Kohle nicht bloß auf dem kühlen Naß wieder reinholen will, wird dazu eine komplette Börse samt Makler, Depotverwaltung usw. im Programm entdecken. Da dürfen freilich Wirtschaftsnachrichten (die auch direkten Einfluß auf das Geschehen haben) ebensowenig fehlen wie sonstige Zeitungsmeldungen – etwa zu gerade aktuellen UN-Embargos oder plötzlich auftretenden Seuchen, die eine finanziell ungesunde Quarantäne nach sich ziehen. Und ein bißchen grünen Lack gibt's obendrein, denn wer sich als Umweltsünder entlarvt, hat mit happigen Strafen zu rechnen.

Für die richtige Atmosphäre im komplexen Spiel sorgen übersichtlich gestaltete Menüs, ein passender Soundtrack und schön gezeichnete Zwischenbilder, wobei allerdings nur AGA-Klabautermänner in den vollen Präsentations-Genuß kommen – am 500er ist mit dezenten Abstrichen zu rechnen. Mit dem Erscheinen des Games rechnen wir in etwa vier Wochen, bereits im nächsten Joker sollte also ein ausführlicher Testbericht an Bord sein. Bis dahin weht unser Hafenduft noch aus der Redaktions-Toilette… (mash)

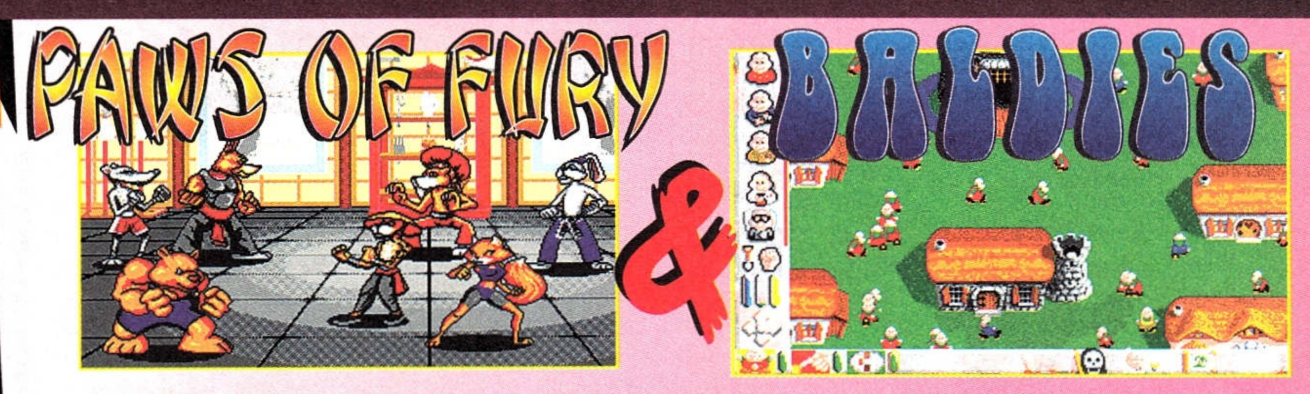






NEUES VON GAMETEK:

Beide Spiele kommen von Gametek, und zwar im Juni – als komplett deutsche Versionen für alle Amigas. Das war's allerdings auch schon mit den Gemeinsamkeiten…



PAWS OF FURY

Obwohl dieses Karate-Game in England und am Mega-CD „Brutal" heißt, geht es in Wahrheit doch eher spaßig zu, wenn der „Dali Lama" mal wieder die fähigsten Kampfsportler der Tierwelt zum Turnier bittet: Acht Viecher (Bär, Karnickel, Katze etc.) und damit ebenso viele Spieler treten an, um als Team oder im Solo-Modus um Gürtel der verschiedensten Farben zu kämpfen. Die Fights finden an zwölf phantasievoll gezeichneten Lokalitäten wie Sumpf, Gebirge oder Strand statt und werden mit geradezu haar- bzw. fellsträubenden Animationen aufwarten. Eher ernst wird's bei den Special-Moves, denn die gibt's hier nur für Sieger oder solche Recken, die auch häufige Besuche im Trainingslager nicht scheuen. Dementsprechend darf jeder Kampf zwecks Fehleranalyse nochmals in einer variablen Zeitlupe betrachtet werden, dazu kommen umfangreiche Statistiken zu Art und Anzahl der Treffer. Kurzum, die Pfoten der Wut könnten eine tierische Gaudi werden!



BALDIES

Der Zweite im Gametek-Bunde ist ein actionreiches Echtzeit-Strategical der Götterklasse: Wie in allen „Populous"-Abkömmlingen übernimmt der Spieler auch hier die Rolle eines Übervaters und damit die Verantwortung für die Vermehrung und Verbreitung der glatzköpfigen „Baldies". Und natürlich sind auch wieder (bis zu sechs) rechnergesteuerte Konkurrenz-Völker an der Vorherrschaft in den über 100 multidirektional scrollenden Welten interessiert. Sie bestehen aus insgesamt fünf Landschaftsformen (Dschungel, Ägypten, Pilzwelt, Mittelalter und Zukunft) samt Bäumen, Flüssen und Häusern, die von stark wechselnden Witterungen heimgesucht werden – klar, daß Dürreperioden oder Schneestürme sowohl die Arbeitsmoral als auch die Vermehrungsfreudigkeit der ansässigen Wuselwichte nicht kaltlassen… Die niedlichen Glatzen werden mittels Maus und einblendbarer Iconleiste einzeln zu steuern sein und jeweils einem von fünf Berufen nachgehen. Sie können bzw. müssen Nahrungsmittel produzieren, Rohstoffe fördern, das Land verteidigen oder gar Naturkatastrophen auslösen. Von besonderer Bedeutung sind dabei die Wissenschaftler, denn ohne von ihnen entwickelte Hubschrauber sind ferne Siedlungsgebiete nicht zu erreichen – und ohne Katapulte bleibt man den feindlichen Stämmen wohl auf alle Zeit unterlegen. Allerdings wird man die Rasselbande ständig zur Arbeit anhalten müssen, da es sich bei den Baldies um eher faule Gesellen handelt, die von allein keinen gesteigerten Wert auf Expansion legen. Also ein Spiel, für das unser Michael und alle anderen Sklaventreiber aus Leidenschaft die besten Voraussetzungen mitbringen! (md)





Nach dem glücklosen „Overdrive" versucht sich die Boxenmannschaft von Team 17 jetzt erneut an einer Draufsicht-Raserei. Und siehe da, diesmal raucht der Reifen: ATR schrammt nur knapp an der Hit-Medaille vorbei!

Das Programmierteam hat sich Acids grundsätzlich sehr ähnliche Brutalo-Raserei „Roadkill" offenbar recht genau angesehen und die wenigen Kritikpunkte des Konkurrenzprodukts ausgemerzt: Hier gibt es also einen Mehrspieler-Modus genauso wie einen Shop, der feine Auto-Extras feilbietet. Daß es dennoch nicht zum Spurt in exklusive Hit-Regionen reicht, ist dem verwinkelten und unübersichtlichen Design einiger Rennstrecken zuzuschreiben – und der daraus folgenden Konsequenz, daß man als Fahrer Straße und Pampa zunächst kaum bzw. nur aufgrund eines vorauseilenden Computer-Fahrzeugs auseinanderhalten kann. Deutlichere Hinweisschilder oder ein Radarscanner wären hier eine echte Bereicherung gewesen. Davon abgesehen besitzt All Terrain Racing aber alle Attribute einer Klasse-Raserei. So darf man aus drei Fahrzeugen wählen, die sich weniger optisch als im Fahrverhalten voneinander unterscheiden und somit für unterschiedliche Straßenverhältnisse auch tatsächlich unterschiedlich gut geeignet sind. Ob Buggy, Allradracer oder Formel-1-Bolide, alle Karossen gehen in drei verschiedenen Spielmodi an den Start: Solisten tragen sechsrundige Arcade-Rennen gegen vier CPU-Gegner aus, wahlweise im Schnee, Wald oder Canyon mit je drei Parcours. Qualifikationsgrundlage für Auseinandersetzungen auf den drei sich anschließenden Schauplätzen (wie z.B. dem Weltraum-Bahnhof) ist das stetige Belegen des ersten Platzes – und damit eine Aufgabe für wahre Profilenker, die nur durch ein einziges Gnadencontinue erleichtert wird. Gesellige Raser fahren statt dessen im Duo-Modus ohne störende Computergegner auf einem Screen um die Wette; bleibt dabei ein Teilnehmer zurück, erhält er einen automatischen Turboschub und der Vorausfahrende im Gegenzug einen Bonuspunkt. Nette Idee, was? Sieger ist, wer nach einer variablen Anzahl von Rennen und Runden die meisten Punkte auf sich vereinen kann. Für Rudel-Piloten ist darüber hinaus eine speicherbare Liga integriert, die sich vom Duell-Modus dadurch unterscheidet, daß hier bis



Sieger brauchen eine gewisse Ellenbogenmentalität

An Optionen herrscht kein Mangel

zu sechs Spieler paarweise um WM-Punkte und den damit einhergehenden Tabellenaufstieg rangeln.
Allein in den Mehrspieler-Modi besteht die Qual der Wahl zwischen drei Spielgeschwindigkeiten und sieben Strecken im selben Look; inklusive der drei Solopisten. Allein im Mehrspieler-Modus kommen außerdem Minen, Raketen sowie Lenkwaffen zum Einsatz, wenngleich weit weniger häufig als bei „Roadkill". Diese Sammel-Extras finden sich nämlich so selten, daß Waffen im Arsenal einen richtigen „Joker" darstellen. Häufiger und auch Solospielern zugänglich sind Icons für Turbo-Beschleunigung, satte Straßenlage, gesteigerte Endgeschwindigkeit oder Bargeld, das der Shop nach dem Zieleinlauf in dicke Motoren, kräftige Bremsen, griffige Slicks oder ein neues Fahrwerk ummünzt. Sogar verstärkte Karosserieteile sind im Angebot, doch halten in der Praxis bereits die Standard-Gehäuse jeder Menge Rempeleien stand. Außerdem werden sie jenseits der Zielgeraden stets gratis instandgesetzt, man kann seine Kohle also besser investieren.
Doch Tuning hin und Waffen her, wie es sich gehört, entscheidet hier letzten Endes das fahrerische Können über den Rennverlauf. Und keine Sorge, beim Hindernislauf um Pylonen und Ölpfützen herum, beim Durchqueren enger Tunnel-Passagen, dem Überhüpfen von Straßenrampen oder dem gekonnten Durchschlittern vereister bzw. matschiger Kurven ist der ganze Schumacher im Michi gefordert! Unterstützung erfährt er durch eine hervorragende Steuerung, die allerdings noch etwas hervorragender hätte sein können: Zwei Buttons werden leider nicht unterstützt, statt komfortabel per Feuerknopf bremsen zu können, muß die Verzögerung daher stets mit dem Stick oder Steuerkreuz herbeigeführt werden. Da ist also noch Raum für eine Verbesserung bei der angekündigten CD-Version.
An der affenscharf schnell scrollenden Optik werden die Programmierer aber nicht mehr unbedingt feilen müssen, ist sie doch bereits hier mit viel Liebe zum Detail in Szene gesetzt. Zwar könnte die Grafik etwas abwechslungsreicher gezeichnet sein, aber hübsch und auch hübsch animiert ist sie allemal – da qualmen beispielsweise die Reifen, und unter den Fahrzeugen fliegen Schatten hinweg, während die leicht schräge Perspektive einen interessanten 3D-Eindruck auf den Screen zaubert. Für die Soundkulisse hat man sich ebenso ins Zeug gelegt, denn die feinen FX unterscheiden sich wohltuend vom üblichen Akustikbrei, dazu heizen fetzige Musikstücke die Atmosphäre an. Auf ein Intro oder sonstigen Präsentations-Schnickschnack hat Team 17 diesmal indessen verzichtet, und das war auch eine weise Entscheidung: Sobald die zwei Disks beim Start einmal gewechselt wurden, hat man seine Ruhe. Das gilt auch für langwierige Nachladepausen, mit denen überflüssige Zwischenbildchen anderswo oft genug zu erkaufen sind.
Kurzum, bei All Terrain Racing steht das Gameplay ganz klar im Vordergrund. Und allein das sollte dieses Spiel allen Amigos mit Benzin im Blut schon sympathisch machen! Für Joker-Neuabonnenten sind übrigens Probefahrten möglich… (rl)



Nicht die Route 66, aber ganz hübsch!

Satz mit X – hinterher wie nix!

Jetzt bloß nicht verzetteln…

Mit Karacho durch den Bacho

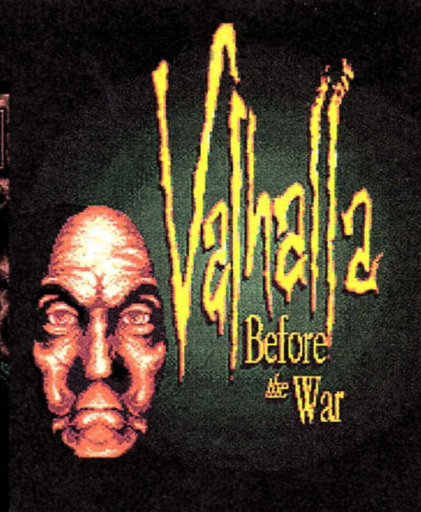
ALL TERRAIN RACING
(TEAM 17)
RENNSPIEL

82% „SPIELBAR"

GRAFIK	74%
ANIMATION	78%
MUSIK	81%
SOUND-FX	84%
HANDHABUNG	78%
DAUERSPASS	84%
VARIABEL: 3 STUFEN	
PREIS	DM 69,–
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 / NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	LIGA
DEUTSCH	ANLEITUNG

Schon gehört?

Mit „Valhalla" hat uns Vulcan Software letztes Jahr den ersten sprechenden Adventure-Helden spendiert, diesmal kommt sein böser Bruder zu Wort – in einem zweiten Teil, der eigentlich der erste ist...



Die Handlung ist hier also zeitlich vor dem Vorgänger angesiedelt (noch bevor der fiese Infinity den guten Garamond getötet hat), ansonsten gleichen sich die beiden Spiele aber wie eineiige Zwillinge. Nur daß der Nachfolger das biedere Gameplay mit so vielen technischen Macken zu würzen weiß, daß man von einem Besuch in Valhalla wirklich nur noch abraten kann!
So ist erst mal eine langwierige Installationsprozedur auf Harddisk (von Hand ohne Install-Routine) oder ein extrem umständlicher Kopierschutz zu überwinden, ehe man im Intro vom Bösewicht unmißverständlich zur Beihilfe aufgefordert wird. Sie besteht darin, ihn wie einst seinen Verwandten per Stick durch einen erneut viel zu klein geratenen Bildschirmausschnitt zu steuern. Wieder sind die kargen Draufsicht-Landschaften nur in düsteren Braun- oder Grautönen vorrätig, wieder werden alle Aktionen über dieselbe Iconleiste gestartet und dann vom Hauptdarsteller in krächziger Digistimme kommentiert. Sofern der Spieler über gute Englischkenntnisse verfügt, kann er diesen Bemerkungen einmal mehr entnehmen, ob seine Bemühungen von Erfolg gekrönt waren.

Hilfe, eine Mumie!

Bloß war und ist es halt wirklich kein großes Kunststück, mit den Aufgaben in den vier nacheinander zu absolvierenden Levels fertig zu werden. Da sind brüchige Bodenplatten zu umgehen, Leute auszufragen und vor allem Unmengen von Items einzusammeln bzw. an der richtigen Stelle einzusetzen. All das wäre ruckzuck erledigt, hätten die Programmierer nicht das Inventory viel zu klein gestrickt und vermutlich mit voller Absicht ein Handicap eingebaut: Während der Held nämlich einst bei Platzmangel sein derzeitiges Übergepäck ablegen konnte, muß Infinity einmal aufgenommene Dinge so lange behalten, bis er sie an der exakt richtigen Stelle wieder loswird! So hat man zwar mehr zu tun, bloß bleibt damit eben auch der letzte Rest von Spielspaß auf der Strecke: Das ewige Hin- und Her-Gerenne im verzweigten Level ist nicht nur ermüdend, sondern schlicht öde. Da wundert es auch keinen mehr, wenn man hier zwar allerlei Mögliches und Unmögliches wie Kassettenrecorder, Molekular-Konverter, Mumien und Vampire findet, aber nur einen einzigen Savestand.
Unter dem Strich will uns Vulcan Software also dasselbe Spiel zum zweiten Mal verkaufen, denn genaugenommen wurde nur die Hauptfigur ausgetauscht – die fade Grafik, die Steuerung, das Gequatsche, die Aufgaben, ja sogar die Story kennt man dagegen bereits. Nimmt man jetzt noch das verschlimmbesserte Gameplay und die technischen Unzulänglichkeiten hinzu, ergibt sich ein ziemlich klares Bild: Finger weg von dieser verhinderten Datadisk! (ms)



Was hat uns der Gnom zu sagen?

VALHALLA: BEFORE THE WAR (VULCAN SOFTWARE)

ACTION-ADVENTURE

44% „AUFGUSS"

GRAFIK	56%
ANIMATION	60%
MUSIK	55%
SOUND-FX	68%
HANDHABUNG	42%
DAUERSPASS	39%

FÜR ANFÄNGER

PREIS	DM 89,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	6 / JA
HD-INSTALLATION	VON HAND
SPEICHERBAR	1 SPIELSTAND
DEUTSCH	NEIN



Einfach gräulich...

Mehr Wind!

Frische Briese auf dem AMIGA Markt!

Unterhaltung — je DM 5,-

1049 AMIGA BOMBER
Zwei Panzer führen im Grand Canyon eine erbitterte Schlacht mit Hi-Tech Waffen (Fallbomben, Mörser, Granaten, etc.). Nach jeder Schlacht können sich die Gegner mit neuen Gemeinheiten ausrüsten. Das Originalspiel (kein PD!) mit garantiert fessender Wirkung zum Superpreis!
1153 ACTION IN HOLLYWOOD
Die Fortsetzung des BiFi Abenteuers! Sie betätigen sich in den Ferien als Kurierfahrer , der eine dringende Drehbuchänderung zustellen soll...
1037 BACKGAMMON
Das edle Brettspiel in einer tollen Umsetzung. Nach Originalregeln!
1125 BIBEL QUIZ
Das heitere Ratespiel rund um Bibelzitate! Ein irrer Spaß!
1072 BILLARD
Geniale Billardsimulation mit 3 Varianten. Inkl. Turniermodus!
1162 BLACK JACK
Das fesselnde 17+4 in einer AMIGA Umsetzung.
1158 BLACK DAWN
Fesselndes 3-D Rollenspiel im Labyrinth! Sagenhafte Grafik!
1133 BOSSELN
Das bekannte ostfriesische Kegelspiel vom Autor des legendären "Dungeon Flipper". Pflichtspiel!
1132 BROKER
Komplexes Börsenspiel für Börsianer!
1112 CHINA CHALLENGE
Gute Umsetzung des bekannten Shanghai Spieles. Bauen Sie den "Drachen" ab! Top Grafik!
1027 Chopper 2
In dieser Simulation erwarten Sie spannende Luftkämpfe. Tolle Grafik!
1014 DAS ERBE II
"Das schmutzige" Erbe ist noch komplexer! Das Werbespiel für Kenner!
1115 "DIE FIRMA"
Leiten Sie eine komplette Firma mit allem was dazu gehört. Komplexes Unternehmensplanspiel.
1035 DIE SIMPSONS
Bart Simpson in Aktion. Tolle Grafik!
1041 DONKEY KONG
Retten Sie Ihre Geliebte aus den Klauen von Donkey Kong. Spielklassiker.
1119 DOWNHILL
Spannender Skiabfahrtslauf.
1008 DUNGEON FLIPPER
Einer der fesselnsten AMIGA Flipper!
1009 EISHOCKEY
Im Karamalz Cup erleben Sie echtes Eishockey hautnah. Torszenen, Prügeleien, Turniere, etc.SUPERHIT!!!



Unterhaltung — je DM 5,-

1044 ELEFANTEN!
Retten Sie den Elefantenbestand Ihres Nationalparks. Perfekte Animationen und tolle Grafiken zeichnen dieses friedliche Spiel aus!
1089 ENERGIE MANAGER
Errichten Sie eine Fast-Food Restaurant Kette und arbeiten Sie dabei möglichst wirtschaftlich.

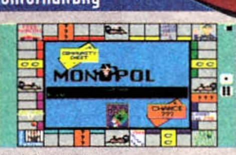


1045 FAR WEST
Eine der besten Wirtschaftssimulationen im "Wilden Westen". Superpreis! (3 Disks zum Preis von 1!) Unser absoluter Tophit! Mit Megagrafik!
1042 FIGHTING WARRIORS
Das Super-Karatespiel für alle Fans des taktischen Kampfsports.Rasante Aktion pur! Tolle Animationen!
1023 FUSSBALLMANAGER
Führen Sie einen zweitklassigen Verein an die Spitze der Bundesliga. Tolle Managersimulation mit allem was dazu gehört!
1034 GLÜCKSRAD
Das bekannte Spiel zur Fernsehshow!
1123 GRUFTI!
Tolle Boulder Crash Variante. Suchen Sie im Erdreich nach Diamanten.Suchtgefahr!!!
1156 HIGH OCTANE
Fesselndes Autorennen, bei dem auch mal scharf geschossen wird - Mit modernsten Waffensystemen!



1004 JOKER POKER
Umsetzung des "Herz Ass" Automaten
1155 KELLOGS SPIEL
Das bombastische Werbespiel rund um Kornflakes. Eines der besten Werbespiele überhaupt!
1117 MECHFORCE
Tonnenschwere Kampfrobotter vollgestopft mit High-Tech treten auf einem Schlachtfeld gegeneinander an! Strategie-Dauerbrenner!
1010 MINIGOLF
16 raffinierte Bahnen müssen 1-4 Spieler in dieser Simulation meistern.Turniermodus!
1095 MONOPOLI
Die geniale Umsetzung des bekannten Brettspiels. Sehr spielstark. Für 1-4 Mitspieler! Super!

Unterhaltung — je DM 5,-



1122 OKEY!
Rommy Variante im Comic Stiel. Legen Sie als erster Ihre Spielsteine ab!
1160 PEPSI SPIEL
Fesselndes Werbespiel von Pepsi.
1135 POPEYE
Wird es Popeye schaffen Olivia zu rechtzeitig retten?
1070 RETURN TO EARTH
Das legendäre Weltraum Abenteuer im Elite-Stil. Der Dauerbrenner!
1124 ROULETTE
Hier kommt echtes Casino Feeling auf. Gespielt wird nach den Originalregeln.Super Grafik!
1013 SCHACHMEISTER
Spielstarkes Schachspiel mit perfekter Darstellung der Spielfiguren. inkl. zeitgenauer Schachuhr!
1113 SUPER BREAKOUT
Durchschlagen Sie die Mauer...
1036 SEE-WOLF
Steuern Sie ein komplettes U-Boot auf der Suche nach der sagenumworbenen Stadt Atlantis.
1002 SKAT
Spielt nach offiziellen Skatregeln. Tolle Grafik. Ein Muß für alle Skatfreunde!
1168 SMURF HUNT
Ballerspiel für Schlumpfhasser.
1090 TELEKOMMANDO 2
Die Rückkehr. Ein neuer Job für Dich... Mit toller Grafik., kniffligen Aufgaben + fetziger Story.
1005 THINK!
Steuern Sie Ihre Murmel sicher durchs Labyrinth und lösen viele Geheimnisse. Nur mit den richtigen Schlüsseln geht es weiter... Studiosound-Qualität!



1146 TISCHTENNIS
Vorhand, Rückhand, angeschnibbelt, etc. Mit Turniermodus. Sehr realistisches Gameplay!
1169 TOTAL FIRE
Brandheiße Helikopter Aktion. Super!
1071 PETER'S QUEST
Ein absolut friedliches Hüpf- und Sammelspiel. Der Familienspaß!
1138 WAR
Return to Earth läßt grüßen!
1163 WRESTLING
Das beste Wrestlinggame für AMIGA. 2 Disks randvoll!

Airport — SUPER! — DM 10,-

Sie leiten den kompletten Flugverkehr eines der 8 bekannten Großflughäfen. Sie müssen Flugzeuge planmäßig starten bzw. landen und auf die richtigen Korridore schicken. Mit digitaler Sprachausgabe und toller Grafik! Megahit!



Erotikpaket 1 — DM 49,-

10 randvolle Disketten mit den heißesten Girls in reizvollen Posen! Das prickelnde Vergnügen in Top-Foto-Qualität. Keine Massenware sondern handverlesene Schönheiten! (ab 18 Jahren nur gg. Ausweiskopie.) Jetzt bestellen!



POSSO Mediaboxen — SUPER! — je DM 49,-

Die ultimative Lösung für einen großen Disketten- bzw. CD-Berg: stapelbar, Schuber nach vorne ausziehbar, Platz für ca. 160 Disk oder 23 CD´s. Ab Lager lieferbar!

Disk-Box: Best-Nr.: P-1
CD-Box: Best-Nr.: P-2

CD Tip 1: Meeting Pearls Vol. 2 — DM 19,80

Eine echte Sensation stellt die frisch gepresste "Meeting Pearls Vol. 2" dar. Alleine die neue interaktive Katalogsoftware ist schon ein Hit. Darüberhinaus befinden sich viele weitere Softwareperlen auf dieser sagenhaften Kompilation (Inkl. Pas-TeX in neuer Version). Super-Mega-Stark. Jetzt neu!!!

Volume 2

CD Tip 2: Arktis Edition VOL. 1 — DM 19,80

Auf dieser heißen Scheibe finden Sie kein "PD", sondern nur lizensierte Vollversionen deutscher Tophits: z.B.: SKY Astronomie, Wolf Copy, Amiga Bomber, Airport, etc. Außerden befinden sich noch viele exclusive Softwareproben und Goodies auf dieser tollen CD-ROM für AMIGA.



Versandkosten: DM 10,- bei Nachnahme (kein Ausland) oder DM 6,- bei Vorkasse (Ausland DM 25,-)

Alle OASE & OSSOWSKI Artikel ab Lager lieferbar!

ARKTIS SOFTWARE GMBH
Schürkamp 24 • 48720 Rosendahl
Telefon 02547-1253 oder 1303
FAX 02547-1353
BTX: ARKTIS#

Dir Opus 5.0! 139,- DM
Neue Version ab Lager lieferbar!



BASE Jumpers

Originelle Spielideen haben längst Seltenheitswert, und die vorliegende ist allemal ungewöhnlich: Wer hätte je zuvor von einer Art Actiongame für Bungeespringer gehört?

Aufwärts…



…und abwärts!



Daß dieses sehr spielbare Programm ausgerechnet den Jungs von Rasputin (also den Machern des unsäglichen „Jet Strike") eingefallen ist, macht die Sache vielleicht noch exotischer. So frönen die titelgebenden Base Jumpers einem ganz besonderen Hobby: Sie klettern auf Gebäude und springen dann runter, wer als erster oben und unten ankommt, ist Sieger!

Dabei hat man sich den Aufstieg jeweils als Jump & Run vorzustellen, wo man über Leitern und Treppen an Höhe gewinnt, während man herabfallenden Bomben ausweicht und herumlaufende Gegner platthüpft. Manchmal müssen auch Wände durchbrochen werden, dann wieder gilt es, Schalter umzulegen und andere kleine Rätsel zu knacken. Und das alles bereits im Solomodus unter erheblichem Zeitdruck, dal man nie hinter den scrollenden Bereich zurückfallen darf. So richtig geht die Post dann mit bis zu drei Freunden ab, weil in der Gruppe auf dem Weg nach oben um herumliegende Bonusbuchstaben gebalgt wird und man dann im freien Fall die Konkurrenz abdrängen oder gegen Hindernisse drücken kann – auf daß die Ärmsten zwar als erste den Boden berühren, nur eben leider in Einzelteilen. Was übrigens jedem passiert, der nicht rechtzeitig seinen Fallschirm öffnet.

Das hört sich doch richtig nett an, oder? Ebenfalls sehr nett fanden wir es, daß die behelmten Stunt-Sprites sich darüber hinaus in einem runden Dutzend Subgames betätigen, u.a. Breakout- und Pong-Varianten. Auch Levels mit veränderter Schwerkraft oder sonstigen Gimmicks sind vorhanden, und damit man nicht jedesmal von vorne anfangen muß, gibt's Paßwörter. Nein, an durchdachten Features und Abwechslung mangelt es hier gewiß nicht, wohl aber an Komfort bzw. Chancengleichheit. Solange nämlich kein Vier-Spieler-Adapter und ein entsprechendes Joystick-Kleeblatt vorhanden sind, müssen im Quartett zwei der Luftikusse auf die Tastatur ausweichen – was dank der starren und nicht unbedingt glücklichen Tastenbelegung ein grober Nachteil ist. Und wer ein Joypad besitzt, sollte es lieber in der Schublade lassen, weil Unterstützung dafür zwar angeboten, aber nicht in vollem Umfang gewährt wird.

Hinzu kommt eine doch recht bescheidene Grafik; selbst solche Oldies wie „Rainbow Islands", „Rick Dangerous" oder gar „Bomberman" wußten optisch besser zu gefallen. Zumal hier Spiel und Zwischensequenzen selbst auf einem 1200er noch ruckeln. Von der Musik im Intro einmal abgehört, ist der Sound ebenfalls nichts Berühmtes, für die angekündigte CD-Version bleibt also noch einiges zu tun. Den Hit lassen wir daher dieses Mal noch stecken, auch wenn die Spielidee allein ihn durchaus verdient hätte! (mm)

Breakout für vier



Kleiner Gag am Rande: Snowboards statt Fallschirme



BASE JUMPERS
(RASPUTIN)
FREIFALL-ACTION

76% „BUNGEE"



GRAFIK	58%
ANIMATION	52%
MUSIK	61%
SOUND-FX	33%
HANDHABUNG	69%
DAUERSPASS	80%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS	DM 59,–
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 / NEIN
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	LEVELCODES
DEUTSCH	NEIN



Geteilter Screen, doppeltes Leid

Hier wurde ein Alptraum der Jugendschützer zur digitalen Realität: Der erste „Duum"-Abkömmling für den Amiga bringt so viel Brutalität auf den Screen, daß das jüngst indizierte „Mörtel Kombat" sich dagegen wie eine harmlose Kinderbalgerei ausnimmt!

Hast du mich gerade einen Jugendschützer genannt?!

Bislang war Alternative Software ja im wahrsten Sinne des Wortes auf billige Spiele spezialisiert, doch wollte man sich die Vollpreischance auf die erste Adaption des längst indizierten PC-Klassikers von ID für (alle) Commo-Rechner keinesfalls entgehen lassen. Möglich wird sie durch einen Kniff: Hier scrollen die Dungeons nicht wirklich stufenlos in 360 Grad, statt dessen wird im Winkel von 90 Grad umgeschaltet – der Karneval des Todes ist also eine Art „Eye of the Beholder" für Metzger. Am 1200er klappt das ausgemacht flüssig, was viel für die angekündigte CD-Version erwarten läßt. Death Mask ist übrigens der Name jener Elitetruppe, die hier im Jahre 9030 den Planeten Hiba aufräumt. Konzipiert ist ihr Auftrag als Zweispieler-Game mit Splitscreen (der auch im Solo-Modus bestehen bleibt), wobei man die Wahl hat, entweder 32 paßwortgesicherte Levels gemeinsam nacheinander leerzuballern oder sich zehn nach Gusto auszusuchen, um sich darin gegenseitig zu beharken. So oder so gibt's eine komfortable Übersichtskarte inklusive Bewegungsmelder, ein Messer und 'ne Schrotflinte als Grundausstattung – Munition, Medizinkästen, Türkarten oder bessere Waffen wie MP und Blaster müssen gefunden werden. Im Duell-Modus kommen dann noch Tarnkappen und Klon-Hologramme zum Täuschen des Gegners hinzu.

Nun darf man sich hier aber leider keine 1:1-Kopie der berühmt-berüchtigten Adrenalinbombe vom PC erwarten, denn viele der Features, die die ID-Vorlage erst zum Kultspiel gemacht haben, fehlen: Man kann sich weder richtig an seine Feinde (die CPU hält allerlei Aliens und Terroristen bereit) anschleichen noch ausweichen oder gar seitwärts laufen – ob ein oder zwei Söldner unterwegs sind, hier zählt stets der schnellere Ballerfinger. Auch das Leveldesign ist alles andere als spektakulär, zudem drohen die Computer-Gegner oft nur mit martialischen Posen, um dann letztlich gar nicht loszuschlagen. Was die Grafik angeht, hat man sich zu sehr auf die erregende Wirkung von Blutstürzen verlassen, denn alles in allem sind die hiesigen Ballerkerker doch arg spartanisch ausgestattet. Und in puncto Sound ist es schade, daß die düstere Musik dem Intro vorbehalten bleibt, Schußgeräusche und Todesschreie allein machen nämlich noch keinen stimmigen Soundtrack.

Obwohl der Hersteller also seine Chance hätte besser nützen können, steht diese Schlachtplatte am Amiga natürlich konkurrenzlos da – zumindest bis zum Erscheinen von „Alien Breed 3D". Oder bis sie von der BPS aus dem Verkehr gezogen wird, je nachdem, was zuerst passiert. (mm)





BALLER-DUNGEONS

65%
„BLUTRÜNSTIG"



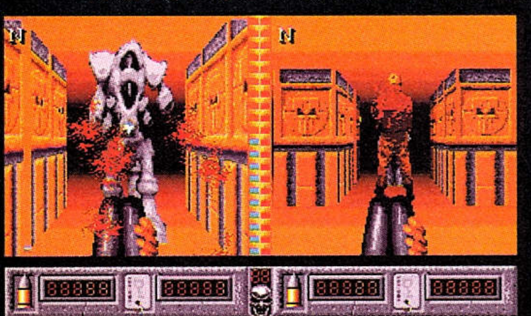
GRAFIK	73%
ANIMATION	70%
MUSIK	69%
SOUND-FX	64%
HANDHABUNG	66%
DAUERSPASS	62%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS	DM 69,–

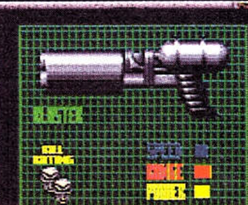
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 / JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	PASSWÖRTER
DEUTSCH	NEIN

Wer suchet, der findet



Roter Regen…





Der Pumpgun-Blues

Joysoft

DIE WELT DER COMPUTERSPIELE

LADEN:	LADEN:	LADEN:	LADEN:	LADEN:	LADEN:	LADEN:	LADEN:
60311 FRANKFURT	56068 KOBLENZ	53721 SIEGBURG	53111 BONN	52062 AACHEN	50939 KÖLN	50676 KÖLN	40211 DÜSSELDORF
FAHRGASSE 87	SCHLOSS STR. 16	KAISER STR. 16	MÜNSTER STR. 11	BLONDEL STR. 10	GOTTESWEG 157	MATTIAS STR. 24-26	AM WEHRHAHN 24
069/280170	0261/309634	02241/68045	0228/659726	0241/406912	0221/425566	0221/239526	0211/364445

z.B.:	500	1200
7 Gates of Mendor *	79.90	
Akira (KE)	**69.90**	
Aladdin (DA)		69.90
Alien Breed 3D (DA)*		69.90
Alien Breed T. A. (DA)	39.90	39.90
Alien Olympics (DA)	69.90	
All Terrain Racing (DA)	**59.90**	
Backgammon Royal (KD)	54.90	
Banshee (DA)		59.90
Battle Field Creator (KD)	69.90	
Bazooka Sue (KD) *	**89.90**	**99.90**
Bling! (KD) 2MB/3MB	**99.90**	**109.90**
Black Sect (DA) *	84.90	
Bloodnet (DA)	**59.90**	**69.90**
Breach 3 (DA) *	69.90	
Bubble & Squeak (DA)	54.90	
Bump'n Burn (DA)	69.90	69.90
Bundesliga Manager 3 Hattrick (KD)	99.90	99.90
Bundesliga Manager 3 Supporter (KD)	**59.90**	
Bureau 13 (DA) *	**69.90**	
Cannon Fodder 2 (DA)	69.90	
Carib. Desaster (KD)*	79.90	
Chaos Engine 2 (DA)*		**69.90**
Chris. Columbus (KD)	89.90	89.90
Cross Check (KD)	49.90	
Crystal Dragon (KD)	**79.90**	
Cyberspace (KD)	84.90	
Daemonsgate (KE) *	89.90	
Darkmere (KD)	69.90	
Dawn Patrol (KD) *	**84.90**	
Der Clou Profidisk (KD)	49.90	49.90
Der Reeder (KD) *	99.90	
Der Stratege (KD) *	89.90	
Dragonstone (KD)	79.90	
Dreamweb (KD)	**84.90**	**84.90**
Dungeon Master 2 (KD)*	84.90	84.90
Elite 3 (KD)		**69.90**
Evasive Action (KD) *	69.90	
F 1 World Cup (DA) *	79.90	
Fields of Glory (KD)	79.90	79.90
FIFA Soccer (KD)	59.90	
Flight of the Amazone Queen (KD)*	**89.90**	**89.90**
Frontlines (KE) *	69.90	
Fußball Total (KD)	64.90	84.90
Guardian (DA)		69.90
Hattrick-Ikarion (KD)	**79.90**	**79.90**
Heimdall 2 (KD)	84.90	84.90

z.B:	500	1200
Jungle Strike (DA)	**69.90**	**79.90**
King Ping Bowling (DA)*	69.90	
Kingdoms of Germany (KD)	**79.90**	
König der Löwen (DA)		69.90
Lemmings 3 (DA)	64.90	49.90
Lords of t.Realm (KD)	69.90	69.90
Mad Burger (KD) *	84.90	
Mad News (KD) *	79.90	
Mad News Extrab.(KD) *	39.90	
Mario is Missing (KD) *	69.90	
Marvins Marvelous Adventure (DA)		69.90
Matthäus Soccer 2(KD)	79.90	
Micro Machines 2 (DA)	**69.90**	
Oldtimer (KD)	79.90	79.90
Overlord (KE)	69.90	
PGA Euro Tour (DA)	69.90	69.90
Pinball Illusions (DA)		**69.90**
Psycho Pinball (DA) *	69.90	
Quaterpole (KD) *	69.90	
RAN Trainer (KD) *	89.90	
Rise of the Robots (DA) (1MB Chip RAM)	84.90	89.90
Ruff'n Tumble (DA)	54.90	
S.U.B. (KD)	**64.90**	**69.90**
Schatz i.Silbersee (KD)*	89.90	89.90
Sensible Golf (DA)	69.90	
Sensible World of Soccer (KD)	**69.90**	
Shaq Fu (DA)	69.90	69.90
Sim City 2000 (KD) (4MB)		84.90
Simon the Sorcerer 2 (KD) *	84.90	99.90
Skeleton Krew (DA)		79.90
Space Acadamy (DA) *	64.90	
Space Crusade 2 (KE)*	69.90	
Star Crusader (KD) *	**69.90**	
Super Streetfighter 2 (DA) *	**69.90**	**69.90**
Subwar 2050 dt		**79.90**
Super Stardust (DA)		64.90
T.F.X. (DA) *		**89.90**
Team 17 Pinball (DA) *	64.90	
Theme Park (KD)	**69.90**	**79.90**
Top Gear 2 (DA)	59.90	**59.90**
U.F.O. (KD)	**79.90***	**79.90**
Whales Voyage 2 (KD)*		89.90
Zeewolf (KD)	79.90	
Zeppelin (KD) *	79.90	

CD 32 z.B.:	
All Terrain Racing (DA)	**59.90**
Banshee (DA)	69.90
Battlechess (KE)	29.90
Beneath a Steel Sky (KD) *	**69.90**
D/Generation (DA)	29.90
Death Mask (DA)	**69.90**
Deep Core (DA)	29.90
Defender o.Crown2(KE)	39.90
Dragonstone (DA)	**79.90**
Elite 3 (DA) *	**69.90**
Fury of Furries (DA)	39.90
Gamers Magazine (KE)	19.90
James Pond 2 (DA)	29.90
Lost Vikings (KE)	39.90
Mean Arenas (DA)	19.90
Megarace (DA)	**84.90**
Nigel Mansell (DA)	39.90
Pinball Illusions (DA)*	**69.90**
Skeleton Krew (DA)	79.90
Subwar 2050 (KD)	**79.90**
T.F.X. (DA) *	**84.90**
Theme Park (KD)	79.90
Top Gear 2 (DA)	69.90
U.F.O. (KD)	79.90

ZUBEHÖR z.B:	
4 Player Adapter	14.90
Competition Pro Trans.	29.90
Competition Pro Mini	29.90
Joypad CD 32	39.90
Joypad Techno Plus	14.90
Speedmouse	29.90
Portverlängerung	9.90
Scart Kabel	14.90

LÖSUNGEN z.B:	
Abandoned Places	17.95
Ambermoon	17.95
Beneath a Steel Sky	17.95
Curse of Enchantia	17.95
Eye of Beholder 1,2 je	17.95
Goblins 1,2 je	17.95
Heimdall 2	17.95
Indy 3,4 je	17.95
Ishar 1,2,3 je	17.95
Lure of Temptress	17.95
King's Quest 5,6 je	17.95
Monkey Island 1,2 je	17.95
Simon the Sorcerer	17.95
Schwarzes Auge 1	17.95

SUPER PREIS

nur solange Vorrat reicht

AMIGA z.B:	
A-Train + Construction DA	49.90
Airbucks 1.2-1200 KD	29.90
Alien Breed 2-1200 DA	39.90
Aquatic Games DA	29.90
Bart vs World DA	29.90
Blues Brothers DA	24.90
Chaos Engine DA	**29.90**
Chaos Engine-1200	**39.90**
Cliffhanger DA	19.90
Cool World DA	19.90
Cyberpunk DA	29.90
Der Patrizier KD	**49.90**
Desert Strike KE	**29.90**
Diggers 1200 KE	29.90
Disposable Hero DA	29.90
Eishockey Managager KD	**39.90**
Empire Soccer KD	39.90
Eye of Storm DA	29.90
F 1 Grand Prix DA	49.90
F 16 Combat Pilot DA	19.90
Fantastic Dizzy DA	29.90
Genesia DA	29.90
Goal! Dino Dini KD	**29.90**
Great Courts 2 DA	29.90
Hannibal dt	29.90
Hexuma KD	29.90
Hired Guns DA	29.90
History Line dt	**59.90**
Humans St.Alone DA	19.90
Indiana Jones 4 dt	59.90
Int.Open Golf-1200 DA	29.90
Invest dt	19.90
Joysoft Special 1 DA (Battle Chess, Budokan, Ski or Die)	19.90
Jurassic Park 1200 DA	49.90
Kick Off 3 Euro Chal.1200 DA	49.90
King's Quest 6 KE	49.90
Last Action Hero DA	**19.90**
Legacy of Sorasil DA	**39.90**
Legend 2 DA	29.90
Lemmings 2 DA	**39.90**
Lemmings 3-1200	**49.90**
Lemmings X-mas 93	19.90
Mean Arenas DA	19.90

SUPER PREIS

Missiles ov.Xerion DA	29.90
Oscar DA	29.90
Oscar-1200 DA	**29.90**
Overkill-1200 DA	29.90
Police Quest 2 DA	39.90
Rules of Engagement	9.90
Second Samurai DA	29.90
Shadow Fighter DA	**39.90**
Sim Ant KD	49.90
Sim City Classic DA	29.90
Sim Earth KD	49.90
Sim Life KD	29.90
Soccer Kid DA	**29.90**
Soccer Kid-1200 DA	29.90
Software Manag.KD	39.90
Space Crusade KE	19.90
Space Hulk DA	**49.90**
Spaceward HO! KD	**39.90**
St.Thomas KD	39.90
Streetfighter 2 KE	**29.90**
Super Sports Chal.DA	19.90
Syndicate KE	**29.90**
Terminator 2 Action DA	29.90
Theatre of Death DA	29.90
Tornado-1200 DA	**49.90**
Traders KD	19.90
Traps'n Treasures DA	29.90
Trolls DA	19.90
Trolls-1200 DA	29.90
Turrican 3 DA	**29.90**
Vision KD	**29.90**
Wing Commander KD	**39.90**
Winter Gold 1+2 DA	29.90
Winter Olympics DA	29.90
Wiz'n Liz DA	**29.90**
X-Copy Next G. DA	39.90
Zool 2 DA	**29.90**
Zool 2-1200 DA	39.90

-----------WICHTIG-----------

Bei Sonderangeboten bitte immer einen oder mehrer Ersatwünsche angeben, da viele Spiele Restposten sind !!!!!!

(KD)KOMPLETT DEUTSCH
(DA)DT. ANLEITUNG
(KE)KOMPLETT ENGL.
(*)NOCH NICHT LIEFERBAR
VORBESTELLUNG MÖGLICH

Joysoft

SPIEL DES MONATS

DRAGONSTONE

Kämpfen Sie sich Ihren Weg frei durch Argons dämonische Horden, und erforschen Sie weite, längst vergessene Länder, denn hier sind Sie der Held in diesem faszinierenden Fantasy-Rollenspielabenteuer. Lassen Sie sich in sieben umfangreichen Leveln ins Reich der Phantasie entführen. Eine Geschichte voller Geheimnisse und Überraschungen....

TIP DES MONATS

LÖSUNGEN

Lassen Sie sich doch auch helfen!!! Egal ob Sie z.B.: den versteckten Schlüssel oder den Geheimgang nicht finden können..... wir haben die Lösung. Zu fast jedem kniffligen Spiel gibt es auch eine Hilfe. ...und wenn Sie dann immer noch nicht weiterwissen-Fragen Sie dich einfach unsere Hotline

Di.+Do. - 16.00-18.00 Uhr - Spieltips
Fr. 16.00-18.00 Uhr - Technische Tips
0221/94 86 10 16

VERSAND:
AACHENER STR. 1004
50858 KÖLN
TEL: 0221/9486100
FAX: 0221/488701
BTX: *JOYSOFT#

VERSAND:
NACHNAHME:9DM
ab Rechnungswert von 200 DM
VERSANDKOSTENFREI

EILPOST: 9+8 DM
UPS: 9 + 6 DM
VORKASSE: 6 DM
AUSLAND: 15 DM
(nur postbar)

SICHERHEITS VERPACKUNG 2.50 DM

Irrtümer & Preisänderungen bleiben vorbehalten

Joysoft BLITZ BESTELLUNG

Da geht die Post ab....

TITEL	PREIS
○ KATALOG fast 100 Seiten voller Spielbeschreibungen & Tips	KOSTEN LOS
ERSATZWUNSCH	

○500er ○1200er ○CD 32
○NACHNAHME: 9 DM
○EILPOST: 8 + 9 DM
○UPS: 6 + 9 DM
○VORKASSE/SCHECK: 6 DM
○AUSLANDSVORKASSE: 15 DM
nur gegen Vorkasse, postbar
○TEILLIEFERUNG
Ab einem Rechnungsbetrag von 200 DM-VERSANDKOSTENFREI

am.j.4.95



Leserbriefe

Kennt Ihr den von den beiden Redakteuren, der Maus und dem sehr großen Vogelkäfig? Nein? Also, treffen sich zwei Redakteure, und… Wie bitte? Auch im April wird hier nicht über Gebühr gescherzt? Okay, dann also zu Euren Briefen – obwohl Ihr damit einen wirklich guten Witz verpaßt!



INDEX-BÜROKRATIE

Hallo, Michael, in bezug auf das Thema finde ich es schon gut, daß Du den Brief der „Aktion Jugendschutz" im Editorial der Märznummer öffentlich zur Diskussion gestellt hast – andererseits scheint mir, daß das inhaltlich eher schwache Schreiben der Frau Arbeiter diese Aufwertung gar nicht verdient hat. Gerade im Öffentlichen Dienst gibt es offenbar ein ganzes Heer solcher aktionistischer Grüppchen, die sich mit Vorliebe an der falschen Adresse einmischen. Dinge wie Wettbewerb, Gewinn, Arbeitsplatzsicherheit, Informationspflicht usw., mit denen sich eine Redaktion tagtäglich auseinandersetzen muß, sind solchen (vermutlich beamteten) Befehlsempfängern naturgemäß fremd, und deshalb kann man ihnen noch nicht mal böse sein – woher sollen sie denn auch wissen, was wirklich los ist?
Jugendschutz ist meines Erachtens eine sehr wichtige Sache, und in Sachen Drogen, Alkohol, Aids, Kriminalität oder Ausländerfeindlichkeit gibt es wahrlich Arbeit ohne Ende. Die Indizierung von Filmen, Literatur oder eben auch Computerspielen ist dagegen ein völlig untaugliches Schreibtisch-Instrument, das häufig exakt das Gegenteil des gewünschten Effekts erreicht und postwendend zur massenhaften Verbreitung des inkriminierten Produkts beiträgt. Armeen von Müttern, Vätern, Geschwistern und Bekannten setzen sich in Bewegung (wie der Alltag eines befreundeten Softwareladen-Besitzers sowie meine eigenen Jugenderfahrungen beweisen), um das interessante – weil indizierte – Game zu besorgen. In einem hat Frau Arbeiter allerdings recht: Ihr tragt Verantwortung! Und zwar dafür, daß Ihr Euren Job macht und Eure Leser regelmäßig in bewährter Manier ausführlich über alle Software-Neuigkeiten informiert. In diesem Sinne weiterhin frohes Schaffen…
wünscht Olaf Gaide aus Hessisch Oldendorf.

Dem können wir wahrhaftig nur beipflichten!



DAS GEGENGUTACHTEN

Lieber Michael, Dein irritiert-ratloser Gesichtsausdruck anläßlich des Schreibens der Frau Arbeiter bewegte mich zu dieser Schreibattacke – und ich hoffe, daß sich noch einige Computer-Krieger ihrer erbarmen, denn wie an dieser Affäre mal wieder ersichtlich, ist es für unsereins nicht leicht, dem Sog der großen Verteufelung durch eine doppelzüngige Moral sowie ihrer falschen Propheten zu entgehen. Zu den natürlichen Rangordnungs-Rangeleien gehören bei allen Lebewesen körperliche Auseinandersetzungen, die jedoch nicht zum Tode des Rivalen führen, da die Lebensumstände und die Natur selbst dies regulieren. Nur beim Menschen mit seiner Überbevölkerung sowie den Bergen und Sümpfen von Moral und Kultur auf allen Ebenen funktioniert's nicht. Zumal besagte Moralisten in Kinderkrippen, Kindergärten und Schulen (natürlich auf der Basis „hochwissenschaftlicher" Untersuchungen) derartige Rangeleien mehr und mehr unterbunden und immer weiter in Altersbereiche hinausgedrängt haben, in denen sie eigentlich längst hätten abgeschlossen sein müssen. Eine derartig erdrückende „Vorsorge", verbunden mit den damit einhergehenden Blockierungen ist die eigentliche Härte gegenüber zeitgenössischen Kindern und Jugendlichen!
Computergames sind nun wie kein anderes Kulturprodukt geeignet, solche Spannungen abzubauen, da die Spielabläufe im Kopf ohne störende Bewertungen von außerhalb bewältigt werden können. Hier kann man ungehindert der Beste sein oder werden! Hier liegt das letzte Rückzugsgebiet unserer Kinder, das von den Eltern mit allen Mitteln verteidigt werden sollte! Über die alltägliche Gewalt der Moral und Kultur könnte ich mich wirklich noch seitenlang ausbreiten – dagegen sind Computerspiele die reinste Erholung! Kinder, die in Toleranz und mit selbstbestimmter Zuwendung aufwachsen, brauchen keine Hilfsapostel, die ihnen sagen, ob etwas „Bäh" ist oder nicht.
stellt Rolf Siegel aus Altenburg fest.

Auch Dir möchten wir (zumindest in weiten Teilen Deiner Ausführungen) zustimmen, greifst Du die von Dir angeprangerten Moralapostel doch mal mit ihren eigenen Waffen an: Ein derart „hochwissenschaftlich" argumentierendes Gegengutachten ist uns noch selten untergekommen! Hoffentlich wechselst Du bloß nie die Seiten…

A LA CARTE

Momentan scheint ja bei Euch wirklich das Trading Card-Fieber ausgebrochen zu sein, nur leider habt Ihr „Spellfire", mein Lieblingssystem, noch nicht vorgestellt – obwohl es einige der Karten schon auf deutsch gibt. Da es auf dem bekannten Rollenspielsystem AD&D basiert, solltet Ihr es Euch mal ansehen: Das Spielgeschehen ist abwechslungsreich und spannend (besonders bei mehr als zwei Spielern), der Wiedererkennungswert hoch, die Optik



fein, und für die über 800 Karten in fünf Serien gibt es gleich vier Booster-Packs. Ich habe Euch ein paar meiner doppelten Karten beigelegt und würde nun gerne wissen, wie das Spiel im Vergleich mit der Konkurrenz abschneidet – wie wäre es also mal mit einem Vergleichstest?
schlägt Tim Tendler aus Eitorf vor.

Bei dem derzeitigen Angebot an Trading Cards scheint der von Dir gewünschte Vergleichstest im Stromausfall ohnehin unausweichlich – allerdings dürfte es dann schon eine ausgewachsene Marktübersicht werden, für die wir gerade das Material sammeln. Als Appetitanreger für die anderen Leser zeigen wir hier einige Deiner Karten (besten Dank dafür!), wer noch weitere Systeme kennt, der möge uns schreiben.

SO RICHTIG NET(T)

Es geht mir um ein Thema, das sicher nicht nur mich brennend interessiert. Nein, nein, weder „Sex" noch „Amiga vs. PC", sondern – DAS INTERNET! Leider habe ich kaum Erfahrungen im Umgang mit DFÜ, Modems und ähnlichen Gerätschaften, weshalb das Internet für mich bloß ein nebulöses Schlagwort ist. Könnte ich beispielsweise mit meinem Amiga 2000 Zugriff auf dieses sogenannte „WWW" (World Wide Web) erlangen? Wie hoch wären die Kosten etwa? Welche Anforderungen müßte ein Modem erfüllen? Und wie weit ist die Vernetzung überhaupt schon fortgeschritten? Ich denke da an Unis, Schulen, Institute, Bibliotheken, Zeitungen, Teleshopping und -banking oder an ein Schwätzchen mit 'nem japanischen Bonsai-Gärtner bzw. gar Helmut und Billy.
schwärmt Patrick Martin aus Therwil in der Schweiz.

Der Datenhighway ist natürlich auch vom Amiga befahrbar, z.B. ist ja nur so das allseits bekannte „Aminet"-Forum direkt erreichbar. An Hardware genügt jedes handelsübliche Modem, um in den Genuß der von Dir angesprochenen Service-Leistungen (und noch etliche mehr, wir empfehlen dazu das große Internet-Special im PC Joker 2/95) zu kommen. Die Kosten sind allerdings nicht zu verachten, denn neben rund 20 bis 50 Mark Internet-Monatstarif sind die Telefongebühren zu veranschlagen, so daß sich insgesamt ein ahnsehnliches Sümmchen ergibt! Mehr zum Thema bieten die im aktuellen Mixer besprochenen Bücher.

DAS BLAUE WUNDER

Ich kenne ja die genauen Verkaufszahlen von „Die Siedler" nicht, aber nach den ersten drei Monaten kursierten Gerüchte, die von 20.000 Exemplaren sprachen. Mittlerweile dürften es dann wohl an die 100.000 sein – wie also kommt eine Firma wie Blue Byte auf den Gedanken, einen für sie doch recht profitablen Markt einfach im Stich zu lassen? MicroProse schafft es doch auch, die komplexesten Simulationen selbst auf dem kleinsten 500er lauffähig zu machen!
Falls Blue Byte also tatsächlich nur noch für den PC programmieren will, wird die Company ihr blaues Wunder erleben: Auf dem Amiga-Markt mögen die Burschen unumstrittene Strategiekönige gewesen sein, aber am PC müßten sie sich gegen größere und auch bessere Konkurrenz durchsetzen. Die Amerikaner lachen sich doch tot über diese kleinen europäischen Firmen! Zudem merkt man selbst dort, daß die Abkehr vom Amiga eine Fehlentscheidung war, siehe Sierra. Auch Mr. Lucas wird ein Tränchen aus dem Auge gelaufen sein, als er geschnallt hat, daß er ersetzbar geworden ist. Ihm hätten die Verkaufszahlen von „Simon the Sorcerer" sicher auch gefallen…
Hoffen wir also, daß es der große David von der Insel schafft und aus dem Saftladen Commodore wieder den Markt-

führer macht, der er gewesen ist. hofft (wie gesagt) Marion Musche aus Mörfelden.

Wir hoffen mit Dir, hoffen gleichzeitig aber auch, daß der große Davy seinen Worten endlich Taten folgen läßt – langsam wäre es nämlich wirklich an der Zeit, daß Commo UK auf Vordermann gebracht und die Amiga-Produktion wieder ankurbelt wird! Das wäre nämlich der erfolgversprechendste und wohl auch einzige Weg, wieder vermehrt Spielehersteller für die „Freundin" zu gewinnen. Darunter sicher auch Blue Byte, wo etwa die Arbeit an „Albion", dem Nachfolger zum populären Rollenspiel „Ambermoon", ursprünglich am Amiga aufgenommen wurde!

VOM HAGEL IN DIE TRAUFE

Ich bin ein großer Werder-Fan und möchte gerne wissen, wo ich das Game „Otto Rehagel Soccer" bestellen kann. Mein Freund sagt, es sei dasselbe wie „Sensible Soccer" – stimmt das? Ist es ein Manager oder ein Player? Und was taugt es eigentlich?
löchert uns Enrico Held aus Hüllhorst.

Dein Freund hat schon recht, denn zeitweilig war es tatsächlich geplant, das feine „Sensible World of Soccer" hierzulande unter dem Namen von Otto dem Großen zu veröffentlichen – daß daraus nichts wurde, ist ja nun offensichtlich. Du darfst in Zukunft also auf Deinen Freund hören. Und eine Sache würden wir noch gerne von Dir hören: Wie kannst Du als „großer Werder-Fan" eigentlich jetzt noch zu Otto Rehagel stehen?

DIE SILBERMINE

Ich möchte mal fragen, wo die Amiga-CD bleibt, die Ihr rausbringen wolltet? Ich hoffe für Euch, daß es in nächster Zeit soweit ist, denn wenn nicht, würde ich zwar keine Briefbombe schicken, aber schwer enttäuscht von Euch sein. Falls Ihr's doch auf die Reihe kriegt, dann aber bitte eine, die auf dem CD[32] und dem CDTV läuft. Außerdem solltet Ihr dann ein paar Musiktracks draufleiern – für Leute, die nur 'nen Audio-CD-Player haben.
schlägt Lars Keller aus Lübeck vor.

Dein Wunsch war uns Befehl: Die von Dir so sehnlich erwartete Joker-CD liegt bereits am Kiosk – in Form unseres brandneuen Magazins, das da heißt MULTIMEDIA JOKER! Was hier an Stoff für den Amiga enthalten ist (und das ist nicht wenig!), funktioniert allerdings größtenteils nur mit Amiga plus CD-ROM. Bei Audiotracks mit Musik kann es dagegen Troubles mit der GEMA geben, und falls Du unsere Kultscheibe namens „Joker-CD" gemeint hast, so bleibt sie zumindest vorläufig den DOSen vorbehalten. Sorry, aber vielleich finden wir ja im Sommer die Zeit für eine Konvertierung.

FREIE WAHLEN!

Die Sieger bei der Wahl zum Spiel des Jahres stehen ja nun fest, aber diese Wahl hatte schon immer Unstimmigkeiten. Dieses Mal freilich sind sie besonders drastisch: Ihr habt nämlich ein Spiel vorgeschlagen, das es zu dem Zeitpunkt noch gar nicht gab („Sensible World of Soccer"), und Eure Leser haben es auch noch auf den 3. Platz der Sportspiele gewählt! Haben die ihre Stimmen blind vergeben oder hatten sie Raubkopien? Und überhaupt: Schon immer habe ich mich über diese blöde Vorauswahl aufgeregt, laßt die Leute doch einfach frei wählen!
fordert Marc-René Küppers aus Mönchengladbach.

Würden wir ja gerne, bloß hat freie Wählbarkeit eben einen gewaltigen Haken: Würde nämlich jeder Teilnehmer seinen persönlichen Favoritenka-

talog zusammenstellen, wären wir schlicht bis zum St. Nimmerleinstag mit Auszählen beschäftigt und könnten das Spiel des Jahres 94 wohl erst irgendwann im Sommer 1995 bekanntgeben – und wo wäre da der Witz? Daher setzten wir für Individualisten wie Dich eben auf den Leser-Sonderpreis. Und „Sensi Soccer" haben wir deshalb vorgeschlagen, weil das Game zum Zeitpunkt der Ausschreibung noch weit vor Weihnachten angekündigt war. Gewählt wurde es vermutlich aufgrund der recht aussagekräftigen Demoversion, die seinerzeit bereits in Umlauf war. So, konnten wir damit Dein Vertrauen in die Demokratie wieder herstellen?

COMMANDER, BITTE MELDEN!

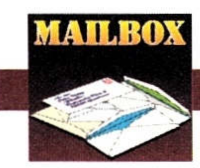
Ich habe mir mein CD[32] schon recht früh gekauft und mußte kurze Zeit später lesen, daß es nun zusammen mit „Wing Commander" ausgeliefert wurde. Das Spiel tauchte auch in den Anzeigen einiger Softwareläden auf, doch bei Nachfragen erhielt ich immer nur die Antwort, es sei schon ausverkauft. Könnt Ihr mir weiterhelfen, wo ich doch so ein großer Commander-Fan bin? Und gibt es irgendeine Möglichkeit, das CD[32] mit Tastatur und Laufwerk auszurüsten?
hofft Torben Matz aus Bistensee.

Schlechte Karten, Torben: „Wing Commander" wurde ausschließlich zusammen mit der Konsole ausgeliefert und war zu keinem Zeitpunkt separat im Handel, was immer man Dir da erzählt haben mag. Erfolgversprechend ist daher höchstens eine Suchmeldung in den Kleinanzeigen. Dafür kannst Du ein A4000-Keyboard direkt an den Tastaturport des CD[32] ankabeln und eine Floppy immerhin über den Umweg über eine „SX-1"-Erweiterung.

DIE PENTIUM-BOMBE PLATZT

1) Wie ich im PC-Joker gelesen habe, plant Ihr ein eigenständiges Multimedia-Magazin, eventuell mit CD. Eine gute Idee, aber ich hätte noch folgende Vorschläge: Könnte man das Magazin systemübergreifend für Amiga und PC machen? Oder wollt Ihr dem Amiga gar ein eigenes Multi-Heft spendieren? Besonders bei der CD wäre es toll, Material für beide Systeme unterzubringen!
2) Zum Thema Amiga/PC an dieser Stelle nur soviel: Tatsache ist und bleibt, daß der Pentium ein Mega-Beschiß ist! In Wahrheit rechnet dort nämlich der 386er mit dem 487er-Coprozessor, die beide auf dem Pentium angebracht sind. Es gibt nämlich keine PC-Soft, die Pentium-Code fabriziert, und es gibt auch keine Compiler, die den Pentium unterstützen!! Das ist kein von mir erfundenes Märchen, sondern die schlichte Wahrheit!!!
3) Mir fällt immer wieder auf, daß Ihr bei einigen Spielen (speziell in der Budget-Bühne) schreibt, daß diese auf 2000ern Probleme machen könnten. Wenn aber ein Game am 500er läuft, dann läuft es normalerweise doch auch am 2000er, oder?
wundert sich Peter Möckli aus Küsnacht in der Schweiz.

1) Kaum bestellt, schon geliefert!
2) Abgesehen davon, daß wir solchen Zahlenspielereien rund um den Pentium neuerdings doch etwas mißtrauen, muß man diesem Prozessor ganz schlicht ein enormes Tempo zugestehen – unabhängig davon, welche Chips nun genau in der Tüte sind.
3) Prinzipiell hast Du zwar schon recht, doch einige Früh-Exemplare des A2000 machen halt leider doch Zicken; nämlich die mit der exakten Bezeichung A2000A – während die Modelle B, C und D sich weitaus kooperativer geben.





Eines schönen Tages stand ein einsamer, verlassener A500 auf meinem Weihnachtstisch und bat mich um Asyl. Inzwischen ist das schon ein Weilchen her, aber immer noch bildet er den Mittelpunkt meiner Freizeit – und meiner Ausgaben. Eins stört allerdings diese romantische Idylle, und zwar die ewigen Diskriminierungen skrupelloser PC-Pentium-Fanatiker, die mit allen Mitteln versuchen, ihre Minderwertigkeitskomplexe hinter diesem lächerlichen „Intel Inside" zu verstecken, der noch nicht mal das Einmaleins beherrscht! Ich frage Euch nun, ob wir nicht alle zum radikalen Gegenangriff starten sollten (zum Beispiel mit dem vielleicht bald fertigen Power-Amiga im Gepäck), um diesem überheblichen Getue den Garaus zu machen!?

hält Alexander Kliebisch aus Nüsttal-Morles seine Brandrede.

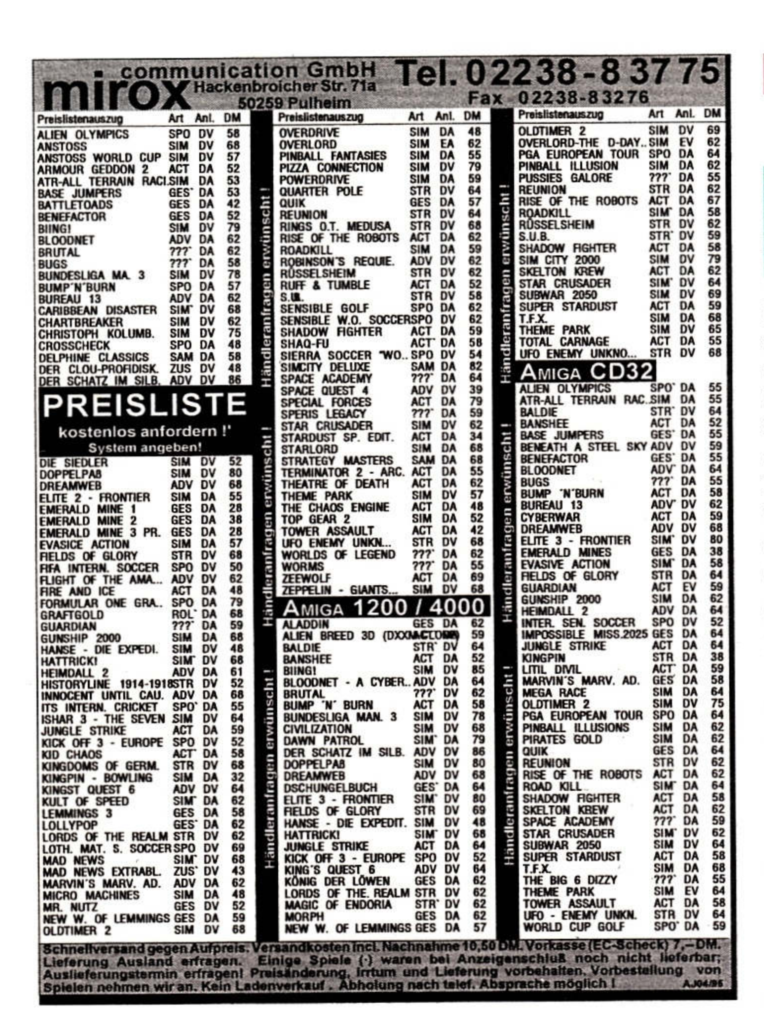
Ja, das sollten wir vielleicht tun. Doch wer wird die große Gegenoffensive anführen? Im Grunde käme ja nur David Pleasance dafür in Frage – wenn der englische Generalissimo bloß endlich seine Geheimwaffe vom Stapel lassen würde!

DAS PIZZA-RÄTSEL

1) Erst mal möchte ich loswerden, daß Ihr so ziemlich das beste Softwaremagazin der Welt seid – was ich nach einjähriger Testphase mit verschiedenen Zeitschriften zweifelsfrei feststellen konnte. Ihr seid genauer, schreibt lustiger, und Euer Bewertungssystem ist über alle Zweifel erhaben. Fazit: Ich werde wohl nicht darum herumkommen, Euch zu abonnieren, da ich sonst an Entzugserscheinungen zugrunde gehen müßte!
2) Damit endlich die ewige Fragerei nach „X-Wing" aufhört, das mit 99prozentiger Sicherheit doch nicht für den Amiga umgesetzt wird (man bedenke nur George Lucas' Sturheit), empfehle ich zur Abwechslung mal „Subwar 2050" von MicroProse, da dieses Game „X-Wing"-Ersatz vom Feinsten bietet.
3) Sind die andauernden Gerüchte von Commodores Übernahmeverhandlungen nicht am Ende bloß ein Vorwand, um die Amiga-User bei der Stange zu halten?
4) Was ist der Unterschied zwischen Fast-RAM und Chip-RAM?
5) Sind für den A1200 irgendwelche Voxel-Flugis geplant?
6) Wer ist Schorsch?
7) Ist Michael mit Brork identisch?
8) Zum Schluß noch etwas anderes: Ist Euch schon mal aufgefallen, daß in der 92er November-Ausgabe Eures Magazins in der Joker Galerie ein gewisser Thomas Langhanki mit guten Verbindungen zur „Pizza Connection" aufwartet? Tatsächlich stammt das dort veröffentlichte Bild aus dem Vorspann der gleichnamigen Fun-Simulation von Software 2000. Aber dieses Game lag doch seinerzeit noch in weiter Ferne – wie erklärt Ihr Euch das?

staunt Alexander Bohn aus Löningen.

1) Danke für die Blumen!
2) Guter Tip, denn die wäßrige Futuro-Sim von MicroProse ist ja nun wirklich nicht übel!
3) Na, das wollen wir doch nicht hoffen! Ist aber ohnehin unwahrscheinlich: Wer sollte Interesse an stangenweise Amiganern haben, wenn Commodore ohnhin komplett unterginge?
4) Das Chip-RAM ist sozusagen der von Haus aus eingebaute Speicher, in dem insbesondere Sound- und Grafikdaten ihren Stammplatz haben. Wie der Name schon sagt, wäre Fast-RAM demgegenüber eine schnelle RAM-Erweiterung, mit der das Chip-RAM entlastet und der Programmablauf somit beschleunigt wird – am 1200er mitunter sogar um das Doppelte!
5) Nicht daß wir wüßten. Aber „T.F.X." sollte mit seinen Texturen doch vergleichbar toll aussehen.



6) Brork wurde ursprünglich als Bürobote eingestellt, kann jedoch so gut mit der Keule umgehen, daß er oft mehr zu sagen hat als der Chefredakteur!
7) Die Ähnlichkeiten von Michael und Brork beschränken sich rein auf das Äußerliche. Und dann vielleicht noch die Tischmanieren…
8) Des Rätsels Lösung: Besagter Thomas Langhanki gehörte Jahre später zum Grafik-Team, das für Software 2000 die Pizza in den Ofen geschoben hat. Tja, unsere Galerie ist eben eine Startrampe für Talente – heute schon ein Bild geschickt?



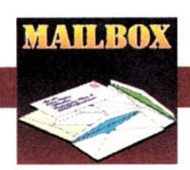
1) Soso, in „X-Base" werden also jetzt Amigaspiele gezockt. In der Tat, als ich mir diese dumme Sendung neulich mal anschaute, wurde dort tatsächlich ein Amiga-Game gespielt – und zwar ein „Pacman" der übelsten PD-Sorte! Also damit gewinnt man bestimmt keine neuen Amiga-User…
2) Neulich habt Ihr das Speed-up-System CD vorgestellt. Wenn Ihr dort schreibt, daß man auf diese Weise vier weitere Geräte anschließen könne, meint Ihr dann mit „Geräte" nur CD-Laufwerke oder vielleicht auch Festplatten? Meine 60 MB reichen nämlich vorne und hinten nicht!
3) Wieso stört es niemanden, daß Ihr kein Sonderheft mehr rausbringt? Und wieso, zum Kuckuck, macht Ihr eigentlich keins mehr?
ärgert sich Andreas Smolka aus Wolfsburg.

1) Weil es „X-Base" zudem nicht gelungen ist, wenigstens ausreichend Zuschauer ohne Amiga zu gewinnen, wurde die Sendung inzwischen eingestellt. Mehr darüber in Borgis Branchengeflüster.
2) Wenn wir Geräte sagen, dann meinen wir auch Geräte – wie eben z.B. eine Festplatte.
3) Ein paar Leute stören die fehlenden Sonderhefte schon, etwa Dich oder auch Michael. Sobald wir also wieder etwas mehr Zeit und noch ein, zwei gute Redakteure finden, kann's losgehen! Schreibt uns doch schon mal, welches Thema genehm wäre.

THEME QUARK

Ich habe mir neulich das angeblich so tolle „Theme Park" gekauft, war allerdings nicht sonderlich davon begeistert. Die Ladezeiten sind fürchterlich lang, es gibt nur zwei verschiedene Besuchertypen (statt acht wie am PC), die Läden gleichen sich wie ein Ei dem anderen, die Hälfte der Attraktionen kann man nicht bauen, es gibt nur eine Sorte Luftballons und nur einen Entertainer. Auf Features wie Obstbäume, Mauern oder Laternen kann man lange warten, der Sound ist schlichtweg grauenhaft, die Grafik läßt ebenfalls zu wünschen übrig, die Figuren kennen kaum mehr als lausige zwei Animationsphasen, und der erhoffte Vorspann fehlt ebenfalls. Nun frage ich mich, was wir getan haben, daß man uns mit einem derart schlechten Spiel straft, das zudem auch noch sündhaft teuer ist. Sicher, der Amiga ist kein PC, aber für das Geld hätte ich doch mehr erwartet, schließlich waren die zwei Disketten nicht mal richtig voll! Ist der Amiga mittlerweile etwa so out, daß man uns neuerdings schon mit Müll abspeist?
wütet Oliver Schmidt aus Rostock.

Dein Ärger ist verständlich, trotzdem sollte man die Kirche im Dorf (das Karussell auf dem Rummel?) lassen, denn viele der von Dir angesprochenen Mankos gelten ja nur für die 500er-Version – auf AGA-Amigas oder CD sieht die Sache deutlich besser aus, was sich ja auch in unseren Noten widerspiegelt. Und davon abgesehen: Selbst in der abgespeckten Variante ist „Theme Park" immer noch eine komplexe Simulation. Wie hätte Dir das Spiel also wohl gefallen, wenn Du von der zugegeben aufwendigeren PC-Fassung gar nicht wüßtest?



DIE SCHILLER-DÜRRE

Zur Zeit bin ich ziemlich verärgert, was aber nicht an Euch liegt, sondern daran, daß ich seit Wochen und Monaten diversen Versandhändlern mit Fragen nach neuen CD³²-Games auf den Nerv gehe und immer wieder die gleiche Antwort bekomme: angekündigt, aber noch nicht lieferbar! Besonders regt mich dabei auf, daß z.B. „Theme Park" mittlerweile sogar am 500er zu haben ist – nur wir Schillerscheiben-Freunde gucken in die Röhre! „Oldtimer" ist ein ähnlicher Fall, die Krönung des Aromas dürfte aber wohl „Megarace" sein, das seit einem Dreivierteljahr angekündigt ist und Monat für Monat verschoben wird!
Ich frage mich natürlich, warum das so ist, und finde keine Erklärung. Den bisherigen Berichten nach zu urteilen, muß das CD³² ja wohl ein enormer Verkaufserfolg sein und sollte sich daher wohl genügend weit verbreitet haben. Da beschweren sich die Hersteller laufend über Raubkopiererei, und wenn sie dann die Möglichkeit haben, für ein kopiersicheres System zu entwickeln, passiert nichts!
argumentiert Dirk Nötzel aus Laubusch.

Natürlich verunsichert die nach wie vor ungeklärte Situation bei Commodore so manchen Hersteller, andererseits sind Lieferverzögerungen in dieser Branche leider ganz alltäglich – davor sind auch DOSen oder Konsolen nicht gefeit. In dieser Ausgabe findest Du aber bereits den Test zu „Theme Park", in der nächsten dann den zu „Megarace" und einen (hoffentlich mit Amiga-Neuheiten gespickten) Bericht von der ECTS in London. Nicht verzagen, Joker fragen!

DOPPELT GEMOPPELT

Ich habe mich sehr gefreut, als ich bei der Verlosung zum Spiel des Jahres einmal das Game „Universe" gewann – aber dann kam eine Woche später noch mal ein Päckchen mit noch mal „Universe". Ich wähnte schon voller Sorge, Michael sei plötzlich spendabel (also krank) geworden, und fragte mich, wohin das bei der Verschwendungssucht der übrigen Joker-Mitarbeiter wohl führen sollte. Doch dann las ich den Begleitbrief, der sich diesmal allerdings auf einen anderen Wettbewerb bezog. Tatsache, ich hatte zweimal gewonnen! Tja, was mache ich nun mit zwei Universen?
ratlost Christhart Kratzenstein aus Friesenhofen-Leutkirch.

Na, Du scheinst uns ja das Glück gepachtet zu haben! Willst Du nicht vielleicht eine Lotto-Tippgemeinschaft mit uns gründen? Im übrigen darfst Du das doppelte Lottchen gerne bei uns gegen ein anderes Game umtauschen, sofern Du es nicht verschenken oder verkaufen magst. Und noch was: An dem Tag, an dem Michael spendabel wird, ist er nicht krank, sondern klinisch tot!

BESTELLT & GELIEFERT

Michael Valentin suchte in der März-Mailbox einen Player für den „Oktalyzer". Dem Manne kann geholfen werden: Ein dezenter Blick auf die PD-Serie TIME, genauer gesagt auf deren Nummer 198, fördert den „Eagleplayer" zutage, der auch in der Demoversion (keine Speichermöglichkeit) selbst auf Turbo-AGA-Amigas jeden Oktalyzer-Song mit Leichtigkeit abspielt. Die Vollversion kostet übrigens 20,– DM und beinhaltet gleich noch ein Konvertierungsprogramm zwischen Modulformaten. Der sehr ähnliche „Deliplayer" soll übrigens ebenfalls Oktalyzer-MODs abspielen, aber da ich den nicht besitze, kann ich's nicht garantieren.
P.S.: Noch nie so gelacht wie beim letzten Editorial! Der „Verantwortung gegenüber Heranwachsenden" wird man wohl kaum gerecht, indem man sie bevormundet. Ursula Arbeiter von der AJS sollte mal was ihrem Namen entsprechendes tun…
findet Gunnar Schuster aus Schlamersdorf.

Besten Dank im Namen von Michael Valentin, zumal Deine Auskünfte auch für andere Sound-Freaks interessant sein mögen. Was nun Deine Empfehlung an Frau Arbeiter von der AJS betrifft: Es steht zu befürchten, daß sie sie mit ihrem Brief schon beherzigt hat…

KEIN SCHERZ

…ist auch im April wieder unser Aufruf an alle, die schreiben können: Nur immer her mit Euren Briefen voller Kritik, Lob, Anregungen und Fragen – wir beantworten jeden einzelnen davon, und zwar entweder hier im Heft oder mit einem persönlichen Schrieb – letzteres allerdings nur, wenn RÜCKPORTO (Ausländer verwenden bitte Internationale Antwortscheine) beiliegt und wir den Absender entziffern können. Ehe Ihr nun unsere Anschrift erfahrt, will Euch der Autor aber doch noch diesen tollen Witz vom Vorspann erzählen: Also, treffen sich zwei Redakteure und… und… Mist, jetzt habe ich die Pointe vergessen!

JOKER VERLAG
„MAILBOX"
BRETONISCHER RING 2
D-85630 GRASBRUNN

krieger





ZEICHNER XXIX '95





AMIGA REPAIR

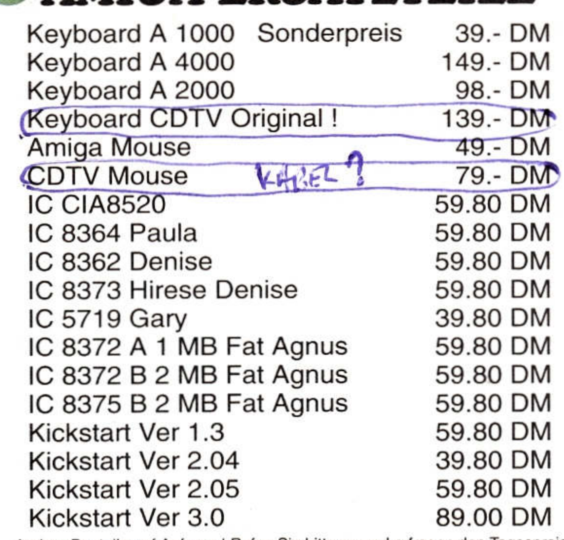
WIR LASSEN IHREN AMIGA NICHT STERBEN!

EUROPAS FÜHRENDES AMIGA REPAIR CENTER FÜR ALLE COMMODORE AMIGA COMPUTER



Liebe Amiga Fangemeinde,
die DCE Computer Service GmbH ist das führende Amiga Repair Center in Europa. Auf über 1.000 qm Fläche widmen wir uns in Oberhausen ganz dem Amiga Repair und der Entwicklung von Repair Equipment. Unsere Philosophie lautet: Nur durch Einsatz des bestmöglichem Equipments ist eine vernünftige Reparatur möglich. Der Einsatz von High Tech Equipment, wie z.Bsp... Mikro Prozessor Simulatoren, In Circuit Diagnostik Systemen, sowie SMD-und Wellen- Lötanlagen ist unsere Domäne. Die SMD bestückten Leiterplatten aus den letzten Amiga Generationen stellen höchste Anforderungen an den Service. Wir haben diese Entwicklung schon vor Jahren erkannt und setzen seitdem gezielt verschiedene SMD Löttechnologien sowie intelligente Board Testsysteme ein. Lassen Sie Ihre SMD bestückten Amiga Platinen nicht durch unsachgemäße Eingriffe von angeblich geschulten Reparaturexperten oder Hobbybastlern, die leider gerade in der Amiga Szene vielen Kunden übel mitspielen, beschädigen. Unser, durch die Tätigkeit für Commodore als Amiga Europa Repair Center gewonnenes Know How, stellen wir Ihnen gerne zur Verfügung. Besuchen Sie unser Haus und lassen Sich überraschen. Wir bieten Reparaturen für alle Amiga Modelle dem Endkunden, aber auch speziell Händlern, in ganz Europa an. Da wir auf Chip Level Ebene reparieren, sind wir in der Lage, wirklich jedes fehlerhafte Bauteil auf der Platine zu lokalisieren. Das erspart teuere Austauschplatinen und schont noch ganz nebenbei die Umwelt und die momentan besonders knappen Ressourcen.

Fordern Sie noch heute unsere Service Broschüre an und beachten Sie die neusten Reparaturangebote in dieser Anzeige..



RESTPOSTEN 199.- DM
Commodore CDTV

DER REPARATUR TIP FÜR ALLE AMIGA 500/2000 USER !

Die Amiga Ersatzteile werden knapper. Wir bieten Ihnen jetzt ein einmaliges Ersatzteile Paket für Ihren Amiga an. Wir haben alle notwendigen Custom Chips zu einem Repair Paket zusammengestellt Sichern Sie sich jetzt noch dieses wirklich günstige Angebot. Beim Rom können Sie noch zwischen 1.3 oder 2.04 wählen. Im A 500/2000 Repair Paket sind folgende Bauteile enthalten. Vergleichen Sie diesen Paketpreis ruhig mal mit den Einzelpreisen. Zusätzlich erhält jeder Besteller ein Commodore T-Shirt + Mütze kostenlos.

Repair Paket = ☺ **199.-**

- 2 * IC 8520 CIA
- 1 * IC 8364 PAULA
- 1 * IC 8362 DENISE
- 1 * IC 5719 GARY
- 1 * IC 8372 A FAT AGNUS
- 1 * IC 68000 CPU
- 1 * IC Kick Rom Ver 1.3 oder 2.04
- 1 * Commodore T-Shirt + Mütze.

Repair und Rework Angebote

AMIGA ERSATZTEILE

Artikel	Preis
Keyboard A 1000 Sonderpreis	39.- DM
Keyboard A 4000	149.- DM
Keyboard A 2000	98.- DM
Keyboard CDTV Original !	139.- DM
Amiga Mouse	49.- DM
CDTV Mouse	79.- DM
IC CIA8520	59.80 DM
IC 8364 Paula	59.80 DM
IC 8362 Denise	59.80 DM
IC 8373 Hirese Denise	59.80 DM
IC 5719 Gary	39.80 DM
IC 8372 A 1 MB Fat Agnus	59.80 DM
IC 8372 B 2 MB Fat Agnus	59.80 DM
IC 8375 B 2 MB Fat Agnus	59.80 DM
Kickstart Ver 1.3	59.80 DM
Kickstart Ver 2.04	39.80 DM
Kickstart Ver 2.05	59.80 DM
Kickstart Ver 3.0	89.00 DM

Andere Bauteile auf Anfrage ! Rufen Sie bitte an und erfragen den Tagespreis.

REPARATURFESTPREISE

Modell	Preis	Modell	Preis
Amiga 500/600/CD32	150.- DM	Amiga 1000	400.- DM
Amiga 1200	180.- DM	Amiga 2000	250.- DM
Amiga 3000	500.- DM	Amiga 4000	350.- DM
CDTV	220.- DM	MPEG Modul	250.- DM
C 64/1541	100.- DM	Monitore 1081-1084 S	220.- DM



REWORKS AMIGA 4000

Leistung	Preis
Umbau 68EC030 auf 68030 mit MMU	169.- DM
Umbau 68LC040 auf 68040 mit FPU	389.- DM
Takterhöhung A4000/40 auf 33 MHZ mit Lüfter und voller Garantie auf Funktion	149.- DM
Takterhöhung A4000/30 auf 40 MHZ incl. CPU mit integrierter MMU	249.-DM



Rework der CPU Karte 68040 auf neueste GAL Version 3.2. Umbau des Grundboards 178.- DM

Amiga Repair DCE Computer Service GmbH 46145 Oberhausen Kellenbergstr.19 a
Telefon 0208-633151
Telefax 0208-630496

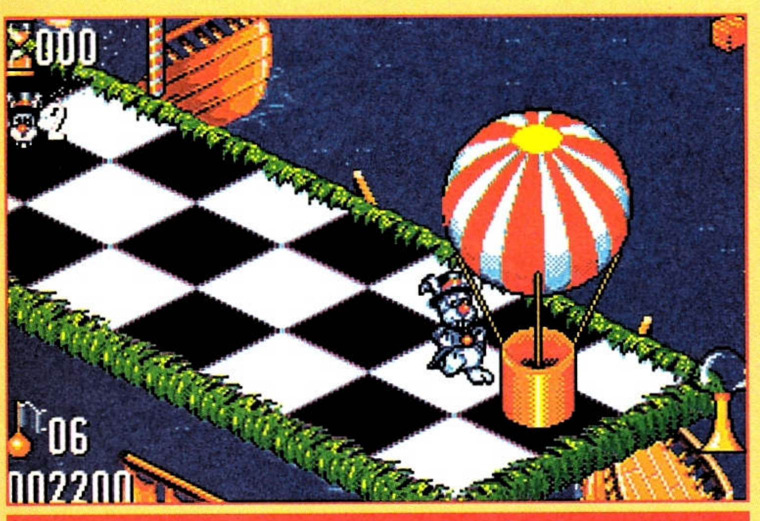
März 1995

WHIZZ

Nach unsäglichen bis mittelprächtigen Titeln wie „Dangerous Streets" oder „Trolls" wollte Flair Software mit diesem Plattform-Karnickel endlich in Hit-Regionen hoppeln – und fast hätte es auch geklappt…

Nur leider spielt Meister Lampe die Hauptrolle in einem Game, das zwar astrein programmiert und dank netter Ideen auch grundsätzlich sehr spielbar ist, dessen maßlos überhöhter Schwierigkeitsgrad jedoch selbst dem erfahrenen Gambler den Schweiß aus den Schlappohren rinnen läßt. Und bei soviel Frust verläßt auch den Tester irgendwann die Lust – jedenfalls die an einer Medaillenvergabe. Der Grund für den Ärger ist das erbarmungslose Zeitlimit, innerhalb dessen der Knuddel-Hase hier durch die jeweils drei ausgedehnten Abschnitte der vier hübschen Iso-Welten hetzen muß, um den jeweiligen Levelausgang zu finden. Kleine Exkursionen abseits des vorgegebenen Weges werden damit oft zum Todesmarsch – in neun von zehn Fällen findet sich in der Plattform-Pampa eben nicht das dringend benötigte Sammelextra für Zusatzzeit, was unweigerlich eines der drei Anfangsleben kostet und somit auf die Motivation neugieriger Rammler drückt. Dummerweise erlauben nämlich weder Levelcodes noch Speicherstände ein Überspringen bereits gesehener Schauplätze, und selbst Continues gibt's erst im Austausch gegen rare Sammeldiamanten und Bonusflaggen. Hier beißt sich der Hase wiederum in den Schwanz, weil für die erforderlichen Suchaktionen der ausschweifenden Art wie gesagt die Zeit fehlt… Das ist um so bedauerlicher, als die schick ausgearbeiteten Szenarien eigentlich zum längeren Verweilen und Erkunden einladen. Da sorgen teils recht ausgetüftelte Rätsel der Marke „Schlüssel X öffnet Tor Y" und Bonusspiele am einarmigen Banditen für Abwechslung, Rolltreppen wollen im Turbogang befahren und kaskadisch aufgebaute Plattform-Aufzüge erklommen werden, ganze Batterien von Feder-Katapulten stehen im Weg, Kanonen laden zu einem Rundflug und Schachfiguren zum Ausritt ein. Auf der Gegenseite geht's nicht minder bunt zu, denn in den saftig grünen Wiesen der Highlands tummeln sich u.a. witzige Clowns, in der Arktis Schneemänner, Pinguine und Walrosse, am Strand Riesenkrebse und in Gamesville wandelnde Spielkarten, die bisweilen auch als Sprungbrett fungieren. Bei Kontakt knabbern die Widersacher an Whizz' (immerhin ausreichend dosiertem) Energievorrat, was unser Langohr durch gekonntes Überspringen oder eine Wirbelattacke zu verhindern trachtet. Erlegte Gegner hinterlassen dann und wann Stärkungstränke, meist aber bloß schädliche Giftpilze, die beim Drüberlaufen die Lebensenergie reduzieren.

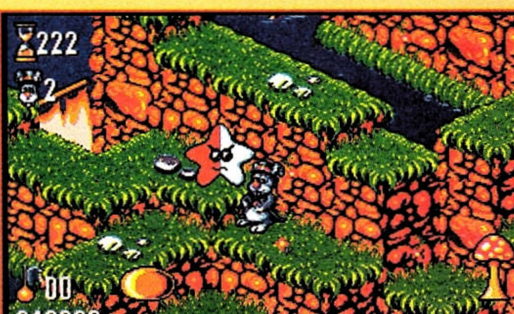
Rein technisch gibt es an alledem wenig auszusetzen, denn die Machart des Spiels ist rundum kompetent: Das butterweiche Parallax-Scrolling der vorliegenden AGA-



Up and away in den nächsten Level





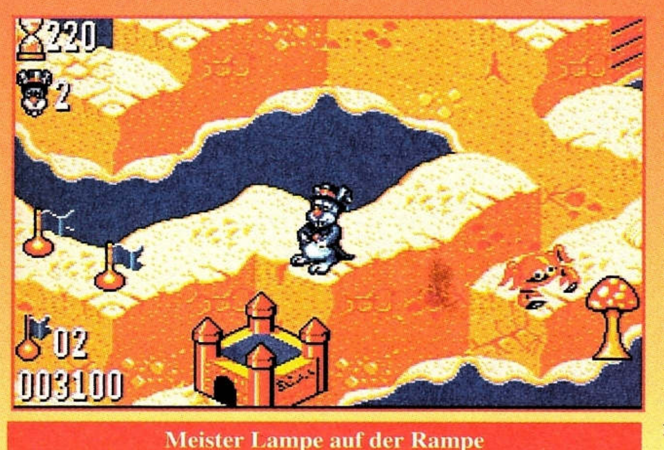


Version vermittelt einen sehr dreidimensionalen Eindruck, während die feine Cartoon-Grafik mit so vielen liebevollen Animations-Details aufwartet, daß es anderswo für zwei Programme gereicht hätte. So zerplatzen einmal geöffnete Steintore in ein Dutzend Trümmer, gestartete Bonusraketen ziehen auf ihrem Weg gen Himmel eine Rauchfahne hinter sich her, Flaggen wiegen sich sanft im Wind, und bewegliche Plattformen werfen einen Schatten am Boden. Die teilweise beeindruckend großen Feindsprites stehen dem qualitativ nicht nach, sie wurden samt und sonders hübsch gezeichnet und prima in Bewegung gesetzt – lediglich das kurze Intro ist optisch eine Enttäuschung.



Gevatter Frost kennt keinen Trost

Aber akustisch geht die Hasenpost schon wieder tierisch ab, wobei die gelungene Begleitmusik und die passenden Sound-FX getrennt an- bzw. abgestellt werden dürfen. Die Steuerung erkennt und unterstützt Zwei-Buttons-Sticks, was auch nötig ist, weil es in der Hitze des Gefechts oft unmöglich ist, mit nur einem Feuerknopf zwischen Hüpfen und Spin-Attacke zu unterscheiden – und wer will sich das ohnehin hammerharte Gameplay schon noch zusätzlich erschweren?



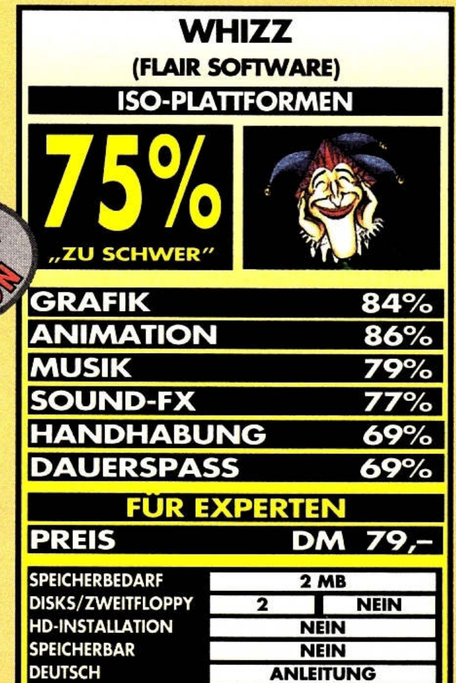
Meister Lampe auf der Rampe

Schwer hat es uns Whizz somit jedenfalls bei der Bewertung gemacht, denn einerseits haben wir am Amiga noch selten so viele Ideen auf so schönen 3D-Plattformen gesehen, andererseits bekommt man sie aufgrund der Mängel im Design eben kaum zu sehen. Als Neulinge im Hüpf- und Laufgewerbe ist man hier ja schon mal hoffnungslos verloren, und selbst als Veteran wünscht man sich des öfteren einen regulierbaren Schwierigkeitsgrad herbei. Daß es auch anders bzw. besser geht, hat die zeitgleich erschienene PC-Version bewiesen: Obwohl technisch und optisch dieser AGA-Fassung klar unterlegen, macht sie dank eines bei weitem gnädiger ausgelegten Zeitlimits und dreier großzügig von vornherein gewährter Continues einfach mehr Spaß. Na, immerhin zieht der Hersteller inzwischen in Erwägung, das Spiel (welches am A4000/040 übrigens im Intro Grafikfehler produziert, ansonsten aber fehlerfrei läuft) in diesem Punkt nochmals etwas zu überarbeiten. Insbesondere für die kommenden A500- und CD[32]-Versionen besteht also noch Hoffnung auf Besserung! (rl)



Kartentricks helfen auch nicht immer

Ach, darum nennt man den Springer auch Pferd



WHIZZ
(FLAIR SOFTWARE)
ISO-PLATTFORMEN

75% „ZU SCHWER"

AGA VERSION

GRAFIK	84%
ANIMATION	86%
MUSIK	79%
SOUND-FX	77%
HANDHABUNG	69%
DAUERSPASS	69%

FÜR EXPERTEN

PREIS DM 79,–

SPEICHERBEDARF	2 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	2	NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN	
SPEICHERBAR	NEIN	
DEUTSCH	ANLEITUNG	

CROSS Com

Direkt vom Distributor



Artikel	Preis
512 kB A500 incl. Uhr	49.-
1 MB A600 incl. Uhr	89.-
1 MB A500+	69.-
1.8 MB A500 incl. Uhr	179.-
2 MB Zip 514400	199.-
3.5 Laufwerk extern	99.-
3.5 Laufwerk A500/2000	99.-
3.5 Laufwerk A1200 intern	99.-
3.5 HD Laufw. A1200/4000	179.-

Epson Stylus Color 1049.-



Turboprint 3.0 P. 109.-
incl. Druckertreiber für Stylus Color

Artikel	Preis
HP Deskjet 520	548.-
HP Deskjet 560 C	948.-
STAR LC 240 24 Nadels/w	298.-
STAR LC 24-30 Color	399.-
STAR SJ144 Thermotransfer	519.-
Kick Um Platine A500/2000	29.-
ROM 2.0	49.-
ROM 3.1 Kit A500/2000	169.-
ROM 3.1 Kit A3000/4000	199.-
ROM 3.1 Kit A1200	199.-
Parnet Kabel + Software	29.-
Multiface Card III	139.-
Kabel 2.5 -> 3.5 incl. Stromvers.	39.-

Artikel	Preis
Alfa Data Mouse	29.-
Alfa Data Mouse 400 dpi	39.-
Alfa Data Trackball	79.-
Alfa Data opt. Mouse	79.-
Flickerfixer A4000 AGA	699.-
Commo. 1084 ST incl. Schwenkfuß	399.-
Autoscan 1438 incl. VGA-Adapter	649.-
IDEK 8115 38 cm (15")	769.-
IDEK 8617 43 cm (17") 0.26mm	1598.-
VGA-Adapter	29.-
Y/C Genlock	648.-
Neptun Genlock	1048.-
Epson GT 6500 SCSI	1249.-
Epson GT 8000	1699.-
Epson GT 9000	1999.-
ADPro Epson Treiber	278.-

Mustek 400 dpi Handyscanner, 64 Graustufen incl. Touch Up Software und Parallelinterface



Mustek 400 dpi Handyscanner, Color, 262.144 Farben, Parallelinterface **369.-**

Modems

Artikel	Preis
28.800 V.34	379.-
14.400 Modem incl. FTZ	189.-

Alle Modems sind als Fax geeignet und werden mit Amiga DFÜ-Software ausgeliefert.

Modem 2400 incl. Amiga DFÜ Software nur **19.-**

Artikel	Preis
4 MB PS/2 Modul	289.-
Blizzard 1220/4 4MB, 28 MHz	439.-
Blizzard 1230 III 50 MHz 68030	479.-
Cyberstorm	ab 945.-
Cybervision	ab 649.-
Apollo 2030 28 Mhz 68882/SCSI	749.-
Apollo 2030 50 Mhz 68882/SCSI	1149.-
Fastlane Z3	679.-
Golem AT / SCSI Contr. A2000	349.-
Apollo AT 500 AT Contr. für A500	99.-
Turbo Box A500 68020/881 25 Mhz	299.-
Apollo AT 2000 AT Contr. für A2000	79.-
Apollo AT / SCSI Contr. A2000	199.-
Alfa Power 508	179.-
Alfa Power 2008	129.-

SCSI 3.5		AT-Bus 3.5	
Quantum 540 MB	399.-	Samsung 420 MB	349.-
Quantum 1 GB	1049.-	Samsung 560 MB	379.-
SyQuest 3270 S	609.-	Conner 540 MB	379.-
Medium 270 MB	119.-	Conner 852 MB	499.-

CD-ROM

Artikel	Preis
Mitsumi FX-400 4 Fach Speed	389.-
NEC SCSI 4 fach Speed	599.-
Toshiba XM5201B 3-Fach Speed	349.-
Toshiba XM3601D 4,4-Fach Speed	599.-

Artikel	Preis
Tandem CD 1200+	179.-
Overdrive CD Contr.	239.-
Tandem CD 1200+ incl. Mit. FX 400 Quadra Speed	559.-
Overdrive CD incl. Mitsumi FX 400 Quadra Speed	619.-

SCSI Tower

SCSI-Tower kompl. mit Netzteil, Lüfter u. Innenverkabelung. SCSI-ID`s von außen einstellbar

Artikel	Preis
1 Einschub	119.-
2 Einschübe	159.-
4 Einschübe	209.-
7 Einschübe	399.-

Unter dem Begriff „Kult“ wird gern zusammengefaßt, was zeitlos ist und nicht nach jedermanns Geschmack – so wie der



hier zugrundeliegende Comic. Und schon von daher hätte die japanophile SF-Saga wahrlich Besseres verdient als diesen üblen Genremix!

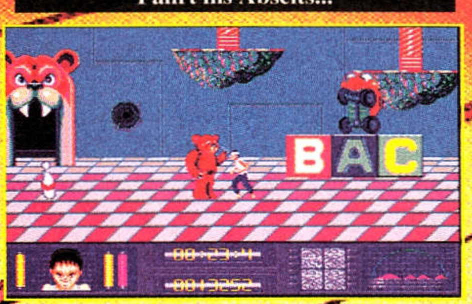
Weil zumindest wir wissen, was wir den vielen Akira-Fans schuldig sind, haben wir dem Game trotzdem zwei Seiten spendiert – was bei nur 38 Prozent in der Gesamtbewertung einer Premiere gleichkommt. Doch gerade im Fall eines solchen Hoffnungsträgers scheint es angebracht, genau zu erläutern, warum er so enttäuscht.

Nun, im Ergebnis ist Akira jedenfalls die unspielbarste Comic- bzw. Film-Umsetzung, die unserem Testteam in den letzten Monaten untergekommen ist. Wie Kenner der Materie wissen, ist die Handlung im Neo-Tokio des Jahres 2019 (also drei Jahrzente, nachdem die japanische Hauptstadt durch einen von der Regierung inszenierten Superbombenabwurf dem Erdboden gleichgemacht wurde) angesiedelt, wo sich allerlei Punks herumtreiben und katastrophale Experimente an Psi-begabten Kindern durchgeführt werden. Das Spiel beginnt, als der junge Tetsuo bei einem Verkehrsunfall vom Militär und den verantwortlichen Wissenschaftlern entführt wird: In der Rolle des Motorrad-Freaks Kaneda soll man seinen Kumpel befreien und das Geheimnis um dessen rätselhafte Kräfte entschlüsseln.

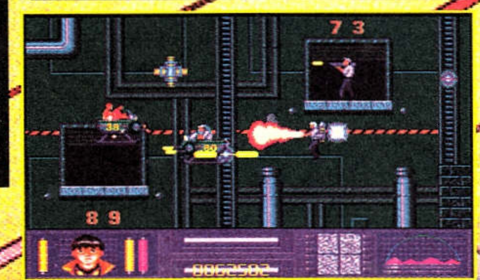
Klingt interessant? Klar, doch spielt sich die Chose nun mal todlangweilig. Zur abgedrehten Story sind dem Hersteller ICE nämlich leider bloß abgedroschene Plattform-Klischees eingefallen, durchmischt mit horizontal scrollenden Fahr- und Baller-Einlagen von einer Qualität, für die sich teilweise selbst ein 64er schämen würde. Da rast Kaneda erst mal auf seinem Feuerstuhl durch rasant von rechts nach links ziehende Straßenruinen, weicht Pylonen und Abgründen aus, wirft andere Biker mit Handgranaten aus der Bahn und soll dabei alle herumliegenden Benzinkanister einsammeln – wird nur einer übersehen, findet die Fahrt ein abruptes Ende. Doch lieber ein Ende mit Schrecken als die nachfolgenden Plattformen-Schrecken ohne Ende: Man muß unfair agierende Teddybären, Schildkröten und Soldaten überhüpfen oder mit einer schwächlichen Knarre erledigen, darf sich an faden Sammel-Extras (Lebensenergie, Schild, Zusatzleben, mickrige Extrawaffen etc.) ver-



Fahrt ins Abseits...



Kampf dem Teddybär – was hat das mit Akira zu tun?



Das soll ein Shoot'em-Up sein?



Kunterbunt geht's hier kaum rund





Kampf dem einzigen Endgegner





Intro-Comic à la Otomo





greifen und mal Torschlüssel, mal Aufzüge benutzen.
Was fehlt, ist nicht bloß Spielwitz, sondern auch die fesselnde No-Future-Atmosphäre des Comics bzw. Films – denn was bitte hat das fernöstliche Pendant zu „Bladerunner" in knuddelbunten Spielzeugfabriken oder blaßgrauen Abwasserkanälen zu suchen? Noch schlimmer wird's bei den Ballersequenzen, wo man an Bord eines bewaffneten Hoverschlittens mit dilettantischer Optik und dem vielleicht einfallslosesten Gameplay seit „Pong" konfrontiert wird. Hier einen Vergleich mit dem Genreveteranen „R-Type" ziehen zu wollen, würde an Majestätsbeleidigung grenzen! Insgesamt sieben Levels lang herrschen so optische Not und spielerisches Elend, gepaart mit einem Klangteppich aus entweder offenbar zweistimmiger Begleitmusik oder einschläfernden Sound-FX sowie einer unexakten Steuerung. Und daß eine Handbuch-Abfrage nervt, hat die Entwickler im übrigen nicht davon abgehalten, eine Festplatten-Installation zu verhindern. Dabei liegen die Disks im HD-tauglichen DOS-Format vor, und sogar das nötige Start-Icon wäre schon vorhanden!
Wer hier nach Lichtblicken sucht, wird sie also bestenfalls im weichen Scrolling und den paar netten Digi-Bildchen, welche die Story fortführen, entdecken. Am besten sucht Ihr aber gar nicht erst, denn diesen Reinfall können selbst Hardcore-Fans der Vorlagen nicht gutheißen können. Ehrlich gesagt, wagen wir noch nicht einmal zu hoffen, daß Akira in der kommenden CD-Version mehr zu bieten hat – da müßte ICE ja ein ganz neues Spiel programmieren… (rl)

AKIRA: COMIC & FILM

Japan hat den größten Comic-Markt der Welt; dort haben die sogenannten „Mangas" ihren Ursprung – meist 300 bis 400 Seiten starke SW-Bilderbücher mit oft futuristischer, stets aber mit Sex und Gewalt gewürzter Handlung. Aufgrund der komplexen Umsetzung auf hiesige Verhältnisse schafft aber kaum ein solcher Strip den Sprung über den großen Teich: Da in Fernost von rechts nach links geschrieben und gelesen wird, muß die umständliche Übersetzung mit aufwendiger und teurer Ummontage der Bilder einhergehen.
Im Fall von Akira war zudem eine Nachkolorierung erforderlich, doch der Erfolg heiligte die Mittel: Der 1982 von Katsuhiro Otomo ins Leben gerufene und mittlerweile als Buch-Serie erscheinende Kult-Comic hat sich weltweit millionenfach verkauft (allein in Deutschland rund 200.000 mal); der aktuelle Band trägt die Nummer 18, mit dem Finale ist in einigen Monaten zu rechnen.
1988 wurde Akira für sieben Millionen Dollar verfilmt – die bis dato teuerste japanische Zeichentrick-Produktion ist in jeder Videothek zu haben.





AKIRA
(ICE)

ACTION-MIX

38%
„VERMURKST"



GRAFIK	59%
ANIMATION	62%
MUSIK	38%
SOUND-FX	42%
HANDHABUNG	50%
DAUERSPASS	33%

FÜR KÖNNER

PREIS	DM 79,–
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 / JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	LEVELCODES
DEUTSCH	NEIN

ALIEN FEED
FINANCIAL ASSAULT

Attacke auf den Amtsschimmel

Kampf an der Formular-Front

Wer sagt da, der Fiskus verstehe keinen Spaß? Soeben hat das Finanzamt von Kaufbeuren eine witzige Parodie auf „Alien Breed" veröffentlicht, die jedem Steuerzahler für 29 Mark ausgehändigt wird!

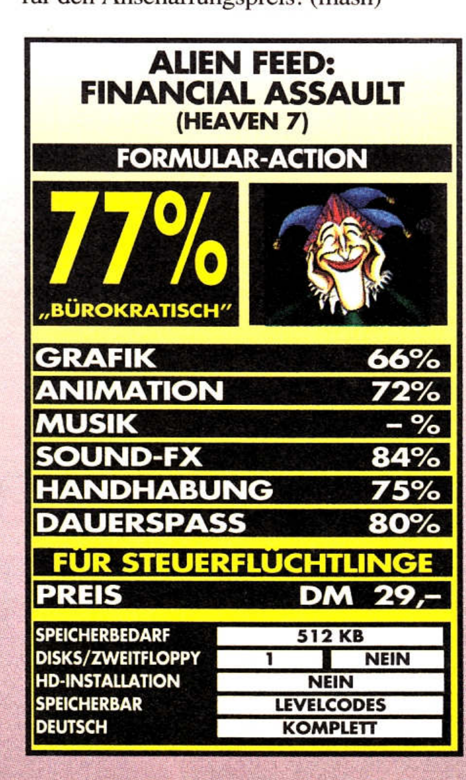
Die Auftragsarbeit der Jungs von Heaven 7 ist denn auch ebenso lehrreich wie unterhaltsam: In 200 Jahren haben Aliens die irdische Finanzverwaltung übernommen, um die Menschheit mit einem galaktischen Solidarzuschlag in den Ruin zu treiben. Doch es bildet sich eine Rebellenallianz, um Imperator Wai-Gel mit seinen eigenen Waffen zu schlagen – Rückforderungsanträge und taktische Formularbomben in mehrfacher Ausfertigung etwa...

Aus der Vogelperspektive lenkt man hier den Rächer der Geschröpften durch die Gewölbe des imperialen Finanzamtes, wo die Beamten das Formularfeuer des Spielers mit auszufüllenden Erklärungen und Rückfragen erwidern. Bedrängen die Bürohengste unseren Papiertiger dabei mal heftiger, als es sein Energiebalken verkraftet, muß ein Antrag auf Steuerstundung unter Zeitdruck korrekt ausgefüllt werden; andernfalls ist eins der zunächst fünf Bildschirmleben verloren. Am Ende eines jeden Levels wartet dann noch ein besonders hartnäckiger Abteilungsleiter von der Steuerfahndung, der nur mit den Sammelextras zu überwinden ist: Da gibt es u.a. energiespendende Rechtsmittelbelehrungen, und wenn alles nicht mehr hilft, muß eben eines der limitiert vorrätigen (aber ungeheuer wirksamen) Rundschreiben an die vorgesetzte Dienststelle gezündet werden. Wer noch mehr Glück hat, findet einen Rechtsbeistand und kann so gleich eine ganze Amtsstube von ihren Sachbearbeitern befreien.

Das Spiel ist im Solo- oder einem simultanen Duo-Modus zu bestreiten und unterteilt sich nach (insgesamt 19) Amtsgebieten mit ansteigendem Schwierigkeitsgrad. Fällt es etwa eingangs in Monaco und Liechtenstein noch relativ leicht, all seine Steuern zurückzuerhalten, so kann das Finale gegen die deutsche Bürokratie eigentlich nur von kampfstarken Großverdienern überlebt werden. Was es auf der Jagd durch den Behördendschungel zu sehen gibt, dürfte zwar niemanden vom (Büro-) Stuhl reißen, doch ist die Grafik sauber ausgeführt und selbst auf 500ern angenehm flott animiert. Noch mehr Mühe hat man sich beim Sound gegeben, wo vor allem die realistische Sprachausgabe voll überzeugt: Beim erstmaligen Betreten eines Büros erschallt das typische „Erst anstellen und dann klopfen!"

In der Summe ist Alien Feed damit eines der gelungensten Werbegames bisher. Die aberwitzige Grundidee, der abwechslungsreiche Spielverlauf und die solide Präsentation lassen auch nach dem x-ten Vordruck noch keine Langeweile aufkommen – und wer es tatsächlich bis zum Ende schafft, dem verspricht das Finanzamt die volle Abschreibungsmöglichkeit für den Anschaffungspreis! (mash)

Faß den Fiskus!



ALIEN FEED: FINANCIAL ASSAULT
(HEAVEN 7)

FORMULAR-ACTION

77% „BÜROKRATISCH"

GRAFIK	66%
ANIMATION	72%
MUSIK	– %
SOUND-FX	84%
HANDHABUNG	75%
DAUERSPASS	80%

FÜR STEUERFLÜCHTLINGE

PREIS	DM 29,–

SPEICHERBEDARF	512 KB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	1	NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN	
SPEICHERBAR	LEVELCODES	
DEUTSCH	KOMPLETT	

- **speziell gestanzte Rückwand mit Portbeschriftung.**
- **Vorbereitet für die A-1200 Busplatine mit 5 Zorro II und 4 PC-AT-ISA Steckplätzen**
- **drei 5,25 Laufwerksschächte**
- **drei 3,5 Laufwerksschächte, von außen zugänglich**
- **zwei 3,5 Laufwerksschächte, innen, z.B. für Festplatten**
- **standard PC-AT-Tastaur mit Spiralkabel und Tastaturinterface**

499,–



Amiga-Platinen, Tastatur, Laufwerke und Netzteil nicht im Lieferumfang!

A-1200 Bus Erweiterungsplatine
- **5 Zorro II Steckplätze**
- **4 PC-AT-ISA Steckplätze**
- **Anschluß für A-1200 Tower-Netzteil**
- **Integriertes Tastaturinterface mit Folien-Flexkabel (lötfrei)**
- **Expansions-Port durchgeführt für vorhandene A-1200 Erweiterungen** 399,–

A-1200 Tower
mit Tastaturgehäuse für die originale A-1200 Tastatur.
Zum Anschluß der Tastatur dient ein 1,5m langes 5-poliges Spiralkabel (lötfrei). **599,–**

A-1200 Tower komplett mit Zorro II - Busplatine, PC-AT Tastatur und Interface **799,–**

Netzteil für A-1200 Mini-Tower, 230W (Anschluß nur in Verbindung mit der Bus-Platine) 129,–

Laufwerke

3.5 Laufwerk, extern
für alle AMIGA, **Metallgehäuse** abschaltbar, Bus bis Df3:

Farbe: Amiga	880 KB	95,–
Farbe: Schwarz	880 KB	105,–

3.5 Laufwerk, intern 880 KB
für Amiga A-500/600/1200/2000 komplett mit Zubehör 89,–

3.5 Laufwerk, int. und ext. **1,76MB** a.Anfr.

5.25 Laufwerk A-500/2000 extern, Bus bis Df3, **Metallgehäuse** abschaltbar 149,–

CD-ROM CHINON Double-Speed intern 259,–
SyQuest 270 MB SCSI 679,–
270 MB Medium 129,–

Tastatur-Interface
anschlußfertig, **lötfrei**

PC-Interface für CD-32 99,–
PC-Interface für A-500/2000/3000/4000 89,–



PC-Interface für A-600/1200 Installation mit Folien-Flexkabel (lötfrei) **139,–**

Amiga-Interface für A-600/1200 Tastatur
Die beiden Interface sind durch ein 5- poliges Spiralkabel verbunden. Installation mit Folien-Flexkabel (lötfrei) 159,–

Händler Anfragen erwünscht.

Turbokarten und RAM – Erweiterungen A-1200

Blizzard 1230 III/40	379,–
Blizzard 1230 III/50	479,–
M-TEC 1230/28	289,–
2 MB mit Uhr + Coprozessorsockel	295,–
4 MB mit Uhr + Coprozessorsockel	395,–

Speichererweiterungen

512 KB RAM — A-500 intern	65,–
1 MB RAM — A-500 PLUS intern	89,–
1 MB RAM — A-600 intern mit Uhr und Akku	105,–
2 MB RAM — A-500 intern mit GARY-Adapter Uhr und Akku abschaltbar	229,–

SIMM-Module

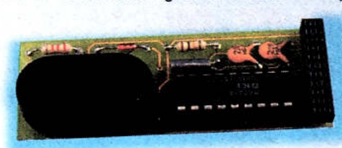
1 MB 32 Bit / 72 pin	99,–
2 MB 32 Bit / 72 pin	199,–
4 MB 32 Bit / 72 pin	299,–
8 MB 32 Bit / 72 pin	549,–

Tastaturen

für PC-AT 102 Tasten	49,–
für PC-AT **Microsoft** Natural 104 Tasten	229,–
für Amiga 2000/3000 dtsch.	149,–
für Amiga 4000 dtsch.	159,–
für CD-32 (Farbe: Schwarz) dtsch.	159,–
Tastaturgehäuse, leer, für original A-1200/500 Tastatur	119,–

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten!

Zubehör



Maus-Joystick Adapter elektronisch **19,–**
Maus-Joystick Adapter mechanisch 15,–

Kickstart-ROM
V.1.3 / V.2.05 / V.3.0 39/ 59/ 99,–
V.3.1 für A-500/1200/2000/4000 ab **89,–**

2-fach ROM Umschalt-Platine A-500/2000
Umschaltung per Schalter oder automatisch per Tastendruck, Maus oder Joystick 25,–

dto., jedoch mit Flachbandkabel 29,–

therm. Leisesteuerung für 12 V-Lüfter 9,–



A-1200 batteriegepufferte Echtzeituhr, 29,–

AT-Bus Adapter für A-600/1200 von 2.5 auf 3.5, mit Stromkabel und 10 cm Festplattenkabel 29,–



Doppel AT-Bus Festplattenadapter für 2,5 und 3,5 HDD an A-600/1200 mit Stromkabel **39,–**

2.5 A-600/1200 Festplattenkabel 40 cm 15,–

2.5 Festplattenhaltg. für 3.5 Schacht 19,–

2-fach Umschaltplatine A-600 25,–

3-fach Umschaltplatine A-600 für ROM V.1.3, V.2.0x und V.3.0 35,–

3-fach A-500/2000 mit Flachbandkabel für ROM V.1.3, V.2.0x und V.3.0 39,–



3-fach Umschaltplatine A-1200 für ROM V.1.3, V.2.0x (nur 1 IC notw.) und V.3.0 oder V.3.1 (Paar) **69,–**

Amiga ParNet Kabel, 3m (mit Software) 29,–
Amiga ParNet Kabel, 5m (mit Software) 39,–

Controller

AT-Bus 508/2008	149,–
AT-Bus A-500 int. M-TEC	129,–
SCSI-Bus OKTAGON 2008	249,–
SCSI-Bus FASTLANE Z3	649,–

2,5 und 3,5 Festplatten a.Anfr.

Amiga 500 Tower
zum Einbau eines kompletten A-500 Computers.
Interne Busplatine mit drei Zorro II-, einem A-500, einem MMU- (für Turbo-karten) und zwei PC-Steckplätzen.

Mit integrierter 3-fach ROM-Umschaltung für Kickstart ROM V.1.3, V.2.0x und V.3.0.

Im Gehäuse ist Platz für das original A-500 Laufwerk, zwei 5.25 und drei 3.5 Laufwerke. Für die originale A-500 Tastatur liefern wir ein formschönes Tastatur-Gehäuse Komplett **549,–**

Maße: ca. 47 x 40 x 17 cm (H x T x B)

Bus-Erweiterungsplatine (einzeln) 299,–
Netzteil für A-500 Mini-Tower, 230W (Anschluß nur in Verbindung mit der Bus-Platine) 129,–

AMIGA 600 Tower
zum Einbau eines kompleten A-600 Computers.
Formschönes Tastatur-Gehäuse mit Interface oder PC-Tastatur mit Interface. **449,–**

Amiga 2000 Tower
zum Einbau eines kompletten A-2000 Computers.
Im Gehäuse ist Platz für vier 5.25 und fünf 3.5 - Laufwerke, davon zwei von vorne zugänglich.
Maße ca. 65 x 19 x 40 cm (H x B x T) **399,–**

Netzteil für A-2000 Tower, 230 Watt 149,–
Netzteil für A-2000 Tower, 250 Watt 169,–

Amiga 3000 Tower
zum Einbau eines kompletten A-3000 Computers. Im Gehäuse ist Platz für vier 5,25 und fünf 3,5 Laufwerke, davon zwei von vorne zugänglich.
Bus-Erweitungsplatine mit 7 Zorro II/III und 6 PC-AT-ISA Steckplätzen und 1 Video-Slot. (Ersetzt das Daughterboard).
Maße ca. 65 x 19 x 40 cm (H x B x T) **699,–**

Netzteil für A-3000 Tower, 250 Watt 199,–

Amiga-4000 Tower

Amiga-Platinen, Tastatur, Laufwerke und Netzteil nicht im Lieferumfang!



FAZIT: Für den Profi der erste wirklich empfehlenswerte Towerumbausatz.



Amiga 4000 Tower
zum Einbau eines kompletten A-4000 Computers. Im Gehäuse ist Platz für sechs 5,25 und fünf 3,5 Laufwerke, davon zwei von vorne zugänglich.
Bus - Erweiterungplatine mit 7 Zorro II / III und 5 PC-AT-ISA Steckplätzen und 2 Video-Slots. (Ersetzt das Daughterboard.)
Maße ca. 65 x 19 x 40 cm (H x B x T) **699,–**
Netzteil für A-4000 Tower, 250 Watt 199,–



Tel. 02171 / 2 83 86 - 88
Fax +49 – 2171 / 2 83 89

MicroniK Computer Service
Ladenlokal: Brückenstraße 2 • 51379 Leverkusen
Öffnungszeiten Mo.-Fr. 9⁰⁰ -13⁰⁰ und 14⁰⁰ -18⁰⁰, Sa. 10⁰⁰ -14⁰⁰ — An der A3 Ausf. Opladen

UP & DOWN

Der Frühling ist eine Sache, die Charts sind eine ganz andere – ersterer bricht nämlich gerade vor den Bürofenstern an und wird von allen Redakteuren sehnsüchtig bestaunt, während sie im Mief hocken und letztere hochrechnen…

Egal, schließlich hat unsereins die Sonne im Herzen. Und so hat es uns auch herzlich wenig überrascht, daß sich Acclaims indizierte Prügelknaben der BPS zum Trotz an der Spitze der Top Seller halten konnten – obwohl sie es in Eurer Gunst nur auf den dritten Platz auf dem Treppchen brachten. Ihr werdet uns doch nicht plötzlich friedfertig geworden sein? Sieht aber ganz danach aus, denn die Spitzenränge der Lesercharts halten nach wie vor Blue Bytes fleißige „Siedler" und der gute neue „Bundi Hattrick" von Stoffbär 2000 besetzt. Auch unter den sonstigen Highlights sind kaum ernsthafte Positionskämpfe zu vermelden: Das „UFO" von MicroProse flog mit 1200 PS vom achten auf den dritten Rang, „Sim City 2000" konnte sich um fünf Plätze verbessern und ist jetzt Vize-Star für „Freundinnen" mit vierstelligen Nummern. Das freut natürlich unseren Werner, dessen erklärtes Lieblingsspiel die neue Stadtbau-Sim von Maxis ist. Na ja, nicht umsonst hat er das „Know How"…
Fachkenntnisse kann man aber auch und gerade den Software-Spezialisten von Team 17 nicht absprechen, weshalb Euch die Special-Charts diesen Monat die Creme de la Creme dieses Herstellers aufs Brot schmieren. So, und wer uns jetzt mit einer Postkarte schmiert, auf der er/sie seine/ihre persönlichen Favoriten verewigt hat, bei dem zeigen wir uns in bester Amigo-Tradition erkenntlich – mit neuen Charts, aber auch mit der Verlosung kostenloser Spitzensoftware wie

1x Campaign II
1x Worlds of Legend (A1200)
1x Excellent Games (Comp.)

Na, schon feuchte Hände bei der Aussicht, einen solchen Leckerbissen umsonst abgreifen zu können? Verständlich, doch müßt Ihr wie gesagt erst mal zum Stift greifen und Eure Privat-Hits fein säuberlich nach Standard-, 1200er- oder CD-Versionen sortiert notieren. Nennungen sind übrigens so viele erlaubt, wie Ihr auf der Postkarte unterbringen könnt; eine einzige Zusendung reicht jedoch völlig aus, da jeder Einsender natürlich nur eine Gewinnchance erhält.
So, jetzt packt Ihr den Kuli etwas fester (wegen der schwitzenden Hände…) und malt noch die magischen Formeln auf das Schriftstück, mit denen die gelben Geister der postalischen Beförderung gnädig gestimmt werden: unsere nachstehende Adresse und Euren Absender, beides tunlichst in leserlicher Form. Als magisches Siegel genügt nach unserer Erfahrung eine handelsübliche Briefmarke vollkommen, und wenn Ihr jetzt noch vier Wochen lang Euren Glücksbringer streichelt, sollte es doch mit dem Teufel zugehen, wenn Euch Fortuna nicht hold ist. Im Falle eines Falles dürft Ihr aber so oder so auf Eure Mitarbeit bei den neuen Charts stolz sein!

Joker Verlag
„Up & Down"
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

TOP TWENTY

1. (1) DIE SIEDLER
2. (2) BUNDESL. MAN. HATTRICK
3. (19) INDIZIERT II
4. (8) INDIANA JONES IV
5. (6) INDIZIERT
6. (12) DUNE II
7. (11) AMBERMOON
8. (3) PIZZA CONNECTION
9. (7) SYNDICATE
10. (17) GOAL!
11. (–) DEATH OR GLORY
12. (5) ANSTOSS
13. (4) ELITE II
14. (16) THEME PARK
15. (13) HISTORYLINE
16. (–) UFO
17. (9) TURRICAN 3
18. (–) CANNONFODDER 2
19. (10) DER CLOU!
20. (–) TOWER ASSAULT

TOP TEN A1200

1. (2) THEME PARK
2. (6) SIM CITY 2000
3. (8) UFO
4. (7) BANSHEE
5. (5) SIMON THE SORCERER
6. (4) STAR TREK
7. (10) CIVILIZATION
8. (–) SUPER STARDUST
9. (–) BIING!
10. (–) DREAMWEB





TOP TEN CD³²

1.(1) MICROCOSM



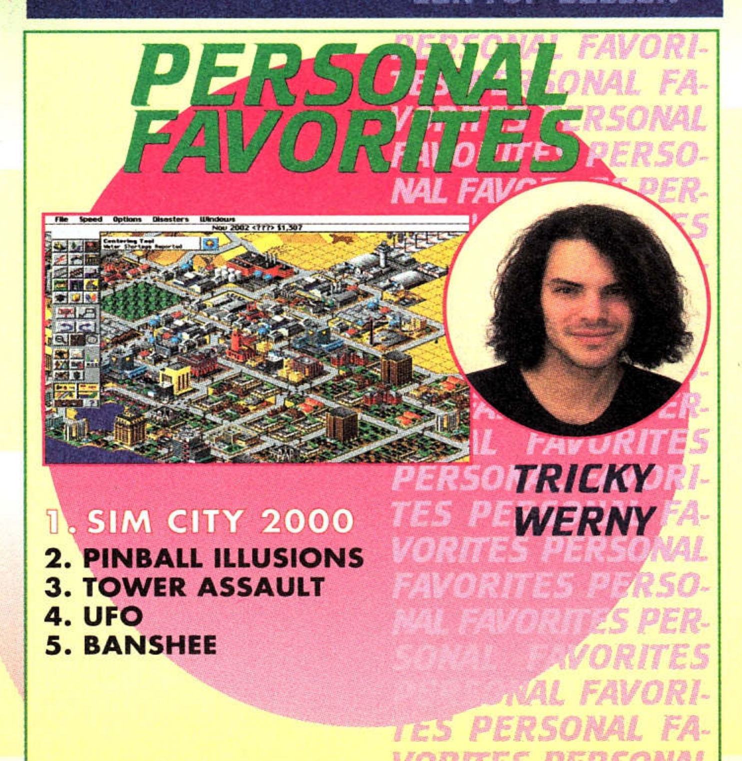
2. (3) PIRATES! GOLD
3. (10) TOWER ASSAULT
4. (4) PINBALL FANTASIES
5. (–) INDIZIERT
6. (–) WING COMMANDER
7. (6) UFO
8. (–) ROADKILL
9. (–) SUBWAR 2050
10. (–) RISE OF THE ROBOTS

TOP SELLER

1.(–) INDIZIERT



2. (2) THEME PARK
3. (–) INDIZIERT
4. (3) FIFA INT. SOCCER
5. (–) FIELDS OF GLORY
6. (5) KÖNIG DER LÖWEN
7. (–) TOWER ASSAULT
8. (6) ALADDIN
9. (9) BUNDESL. MAN. HATTRICK
10. (–) DOPPELPASS



PERSONAL FAVORITES

TRICKY WERNY

1. SIM CITY 2000
2. PINBALL ILLUSIONS
3. TOWER ASSAULT
4. UFO
5. BANSHEE

TOP SELLER DES JAHRES

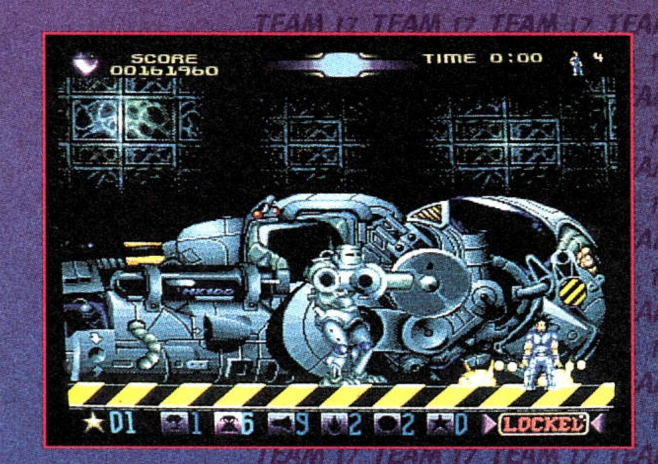
1.(1) BUNDESL. MAN. HATTRICK



2. (2) DIE SIEDLER
3. (4) RÜSSELSHEIM
4. (7) PIZZA CONNECTION
5. (5) FUSSBALL TOTAL
6. (10) THEME PARK
7. (–) FIFA INT. SOCCER
8. (8) WING COMMANDER
9. (–) HANSE
10. (9) DER TRAINER

AKTUELLE TOP-GAMES VON TEAM 17

1. ASSASSIN SPEZIAL EDITION 85%



2. ULTIMATE BODY BLOWS (CD³²)	84%
3. BODY BLOWS GALACTIC (A1200	84%
4. SUPER STARDUST (CD³²)	83%
5. ALL TERRAIN RACING	82%
6. TOWER ASSAULT (CD³²)	79%
7. SUPER STARDUST (A1200)	79%
8. ALIEN BREED SPECIAL ED. (CD³²)	73%
9. SUPERFROG (CD³²)	73%
10. OVERDRIVE	73%



LESERMEINUNGEN:

IN oder OUT

Anfang des Jahres haben wir Euch unsere Trend-Liste rund um den Amiga vorgestellt und um Eure Meinung zum Thema gebeten – Ihr habt sie uns gleich säckeweise geschickt! Hier kommen die interessantesten Beiträge…

KLASSIKER

IN

Amiga
Amiga Joker
A600
A4000
68020er

OUT

Konsolen
Megablast
A1200
A3000
68000er

HARDWARE

IN

CD-RÖMer
Nadeldrucker
Festplatte
PCMCIA-Slot
RAM-Karten

OUT

Laserdisc-Player
Laserdrucker
Zweitlaufwerk
kein PCMCIA-Slot
Turbokarten

GENRES

IN

Prügelspiele
Rollenspiele
Simulationen
Space-Operas
Werbespiele

OUT

Plattformspiele
Knobelspiele
Ballerspiele
Digi-Märchen
Werbespiele

HERSTELLER

IN

Ascon
Electronic Arts
Sierra
Software 2000
Team 17

OUT

Blue Byte
Bullfrog
Sierra
Lucas Arts
Westwood

LIFESTYLE

IN

CD
Demos
Captain Picard
Techno
X-Base

OUT

Disk
BPS
Captain Kirk
Hardrock
Playtime TV

ABGEDREHTES

IN

Treu sein
IN-dizierte Games
Tausender
Löwenkönige
Deutsch

OUT

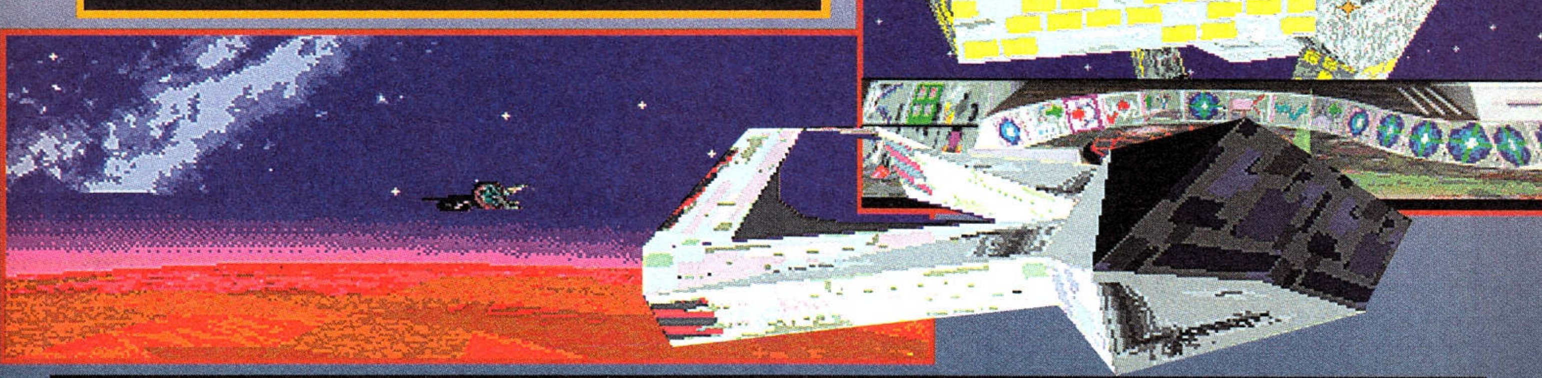
Umsteigen
OUT Run
Markstücke
Pleitegeier
Englisch

VIELEN DANK

…an alle, die mitgemacht haben – auch wenn Ihr, wie man sieht, nicht immer unserer Meinung wart. Ja, manche waren sich offenbar nicht einmal mit sich selber einig! Gewonnen haben aber trotzdem so einige, wer das im einzelnen ist, stand in der letzten Ruhmeshalle. Wir zählen auf Euer Verständnis, daß wir die Namen hier aus Platz- und Zusammenstellungsgründen nicht aufführen konnten…

FIRST ENCOUNTERS
DIE COMPETITION

In Kürze wird David Brabens elitäre Space-Opera mit „Frontier 2: First Encounters" auf AGA-Amigas und am CD³² in die dritte Runde gehen – hier geht Gameteks Mega-Wettbewerb dazu über die Bühne!



„Elite" gilt ja seit vielen Jahren als Klassiker unter den Klassikern, die Fortsetzung „Elite II: Frontier" ist nach wie vor nicht aus den Charts wegzudenken – und „Frontier 2: First Encounters" soll seine genialen Vorgänger noch deutlich übertreffen! Wer mehr über die sagenhaften grafischen Neuerungen und die vielen inhaltlichen Erweiterungen (individuelles Planeten-Design, Alien-Auftritte, verbesserte Steuerung usw.) wissen will, dem können wir nur unser großes Preview in der Ausgabe 2/95 empfehlen. Wer dagegen ein von David Braben persönlich handsigniertes Exemplar des Spiels nebst einem CD³² gewinnen will, der bleibt besser hier!

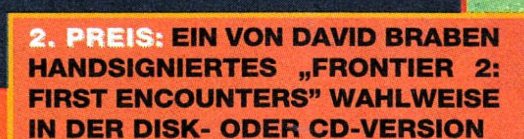
Hierbleiben allein nützt freilich wenig, denn wenn Ihr bei Gametek eine Commo-Konsole und/oder (wie gesagt teils signierte) Games auf CD oder Diskette abstauben wollt, braucht Ihr ein wenig Glück und die richtige Antwort auf folgende

PREISFRAGE: WIE HEISSEN DIE DREI GROSSEN POLITISCHEN GRUPPIERUNGEN IM „FRONTIER"-UNIVERSUM?

Wer's weiß, schreibt die Lösungsworte auf eine Postkarte und schickt diese samt leserlichem Absender bis zum 18.04.1995 (Einsendeschluß) an unsere nachstehende Adresse, womit er/sie unter Ausschluß des Rechtwegs an der Verlosung teilnimmt. Die Mitarbeiter von Gametek und dem Joker Verlag können sich die Mühe freilich sparen, allen anderen wünschen wir, daß ihr Beitrag unter einem guten Stern stehen möge!

JOKER VERLAG
„FRONTIER-COMPETITION"
BRETONISCHER RING 2
D-85630 GRASBRUNN

HAUPTGEWINN: EIN CD³² PLUS EIN VON DAVID BRABEN HANDSIGNIERTES „FRONTIER 2: FIRST ENCOUNTERS" IN DER CD-VERSION

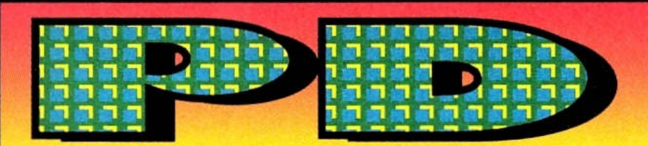


2. PREIS: EIN VON DAVID BRABEN HANDSIGNIERTES „FRONTIER 2: FIRST ENCOUNTERS" WAHLWEISE IN DER DISK- ODER CD-VERSION



3. – 10. PREIS: JE EINMAL „FRONTIER 2: FIRST ENCOUNTERS" WAHLWEISE AUF DISK ODER CD

GAMETEK



PD BOX

In Willi Hillenbrands „Berliner Spielekiste" haben wir auf diesen Seiten ja schon länger nicht mehr gewühlt. Jetzt wird's höchste Zeit, denn gerade hier findet der Zocker preisgünstige Software aus den verschiedensten Genres!

Wer sich im Frühling nicht an einem Pinguin als Helden stört, kann sein Glück mal mit der **Spielekiste 581** versuchen, wo sich **Pingwynne** durch ein Labyrinth aus Eisblöcken kämpft. Dabei muß er das gefrorene Naß seinen Widersachern wie z.B. Wikingern oder bösen Geistern entgegenschleudern, die sich dann vom Acker bzw. Screen machen – das Ganze ist also ein Remake des guten alten „Pengo". Dementsprechend hat sich, von einer etwas anderen Farbgebung, vermehrten Gegnern und der dezent variierten Aufgabenstellung mit kleinen Puzzle-Einlagen gegenüber dem Original wenig geändert, aber was soll's? Allein die putzige Optik und die gelungene Soundbegleitung sind die kleine Shareware-Gebühr hier schon wert.

Echtzeit-Abenteurer schlagen dagegen besser bei der **Spielekiste 587** zu, wo unter dem Titel **Catacoombs** ein hübsches Mini-Rollenspiel im Stil von „Eye of the Beholder" wartet. In den hiesigen 3D-Dungeons sind Tentakelwürmer und andere Monster zu meucheln bzw. allerlei Schätze, Waffen und Rüstungen zu finden – auf Gameplay-Tiefgang in Form von Rätseln oder Dialogen stößt man dagegen nur selten. Doch sind die Katakomben trotz Umschalt-Scrolling nett anzuschauen und lassen sich dank feiner Maussteuerung (als Navigationshilfe werden zudem die Cursor-Tasten anerkannt) auch prima begehen, selbst wenn ein Automapping fehlt. Ein Fall für Action-Abenteurer also.

Nach „Checkers Conquest" und „Incinerator" meldet sich der fleißige PD-Autor Pete W. Storonskji nun mit **Conumdrum** auf der **Spielekiste 593** zurück. Bei dieser abgedrehten Puzzelei finden sich auf einer zunächst weitgehend leer-grauen Ansammlung von Hexfeldern farbige Ausreißer, die durch Anlegen anders kolorierter Steine unter Zeitdruck und mit möglichst wenigen Zügen zu eliminieren sind. Was recht einfach beginnt, steigert sich im Spielverlauf durch immer neue Elemente wie Extras, Diagonalzüge etc. zu einer echten Herausforderung für geübte Denksportler, die auch wegen der schicken Präsentation ihre Shareware-Gebühr wirklich wert ist.

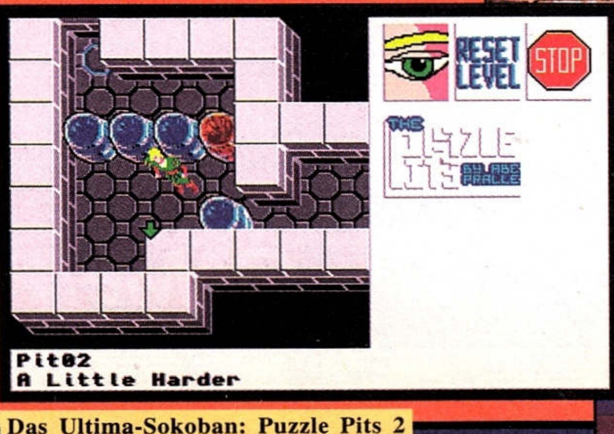
Wo wir gerade beim Knobeln sind: In der **Spielekiste 603** versteckt sich ein „Sokoban"-Ableger namens **Puzzle Pits 2**. Wer hier in sämtlichen Draufsicht-Irrgärten alle Tonnen an ihren vorbestimmten Platz schieben kann, hat laut Vorgeschichte sogar eine Prinzessin befreit; mehr Ansporn dürfte für den Spieler aber das ausgefeilte Leveldesign mit seinen ausgesprochen kniffligen Aufgabenstellungen sein. Auch die Optik kann vollauf überzeugen; aufgrund des toll animierten Helden und der leichten 3D-Perspektive erinnert sie ein wenig an die neuesten „Ultima"-Teile vom PC. Dazu kommen ein nettes Intro, etwas Musik und sogar ein Level-Editor – diesen Hirntrainer sollte man also nicht verpassen!



Das Preiswert-Pengo: Pingwynne

Der Mini-Beholder: Catacoombs





Das Ultima-Sokoban: Puzzle Pits 2

Das Rundum-Puzzle: Conumdrum



Jetzt zu etwas ganz anderem, nämlich einem „Duum"-Klon mit Splitscreen für zwei Spieler. Wer sich die **Spielekiste 611** besorgt, darf somit simultan durch die Lande streunen, sich gegenseitig ausfindig machen bzw. mit der Knarre beharken und an versteckten Extras vergreifen. Bemerkenswert ist **Trick or Treat** dabei weniger wegen seines eher öden Gameplays (CPU-Gegner fehlen völlig) als vielmehr aufgrund der verwendeten Grafik-Routine für stufenloses 360-Grad-Scrolling im Texture-Labyrinth – so was gab's im PD-Pool bislang nicht! Das Game ist zudem in einer speziellen AGA-Version zu haben, und gegen eine geringe Shareware-Gebühr erstellt der Autor sogar eine auf Kundenwünsche zugeschnittene Variante. Wem also „Death Mask" zu teuer ist...

Die **Spielekiste 612** dient als Kampfsportarena für die Recken aus **Martial Spirit**, wo man wahlweise mit dem Rechner oder einem Freund rangeln kann. So oder so wird drei Runden lang mittels Handkante, Fußtritt oder Special-Moves auf die Energieleiste des Gegners eingedroschen, wobei das Spieltempo in drei Stufen einstellbar ist. Das in der Demoversion enthaltene Kontingent von zwei Kämpfern läßt sich durch Entrichten der Shareware-Gebühr von etwa fünf englischen Pfund um zwei weitere sowie noch zwei Obermotze aufstocken, man darf also unbesorgt zuschlagen: Hier mag zwar nicht das beste Beat'Em-Up aller Zeiten warten, aber bestimmt eines der preiswertesten.

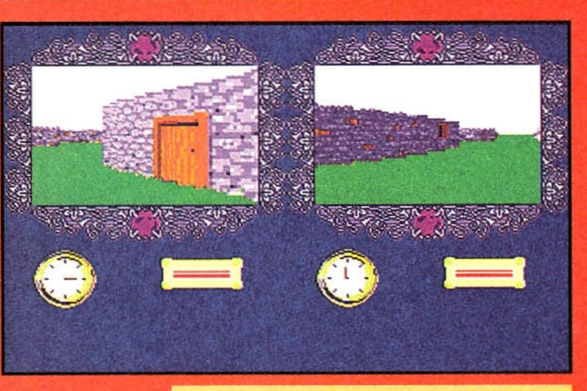
44 Disketten weiter, nämlich in der **Spielekiste 656**, erinnert ein Jump & Run-Held namens **Jet Set Billy** namentlich, optisch und spielerisch an „Jet Set Willy" aus seligen 8-Bit-Tagen. Ob er nun läuft, hüpft oder schwimmt, stets muß Billy millimetergenau durch grafisch schlichte, aber raffiniert konstruierte Plattform-Bauten dirigiert werden, wobei ihm diverse Widrigkeiten wie z.B. aggressive Sägen zu schaffen machen. Begleitet wird er von klassischer Musik, die ja bereits das olle 64er-Vorbild so hörenswert gemacht hat. Auch der Level-Editor ist eine feine Sache, und daß der Autor keine Sticksteuerung eingebaut hat, verzeiht man aufgrund der brauchbaren Keyboard-Lenkung gerne.

Das Beste vom Feste harrt schließlich auf der **Spielekiste 669**: eine Amiga-Kopie des Arcade-Klassikers und 64er-Highlights **Zaxxon**! Daß die Jungs von Bignonia bezüglich solcher Konvertierungen ihr Handwerk verstehen, haben sie ja bereits mit „Pharao's Curse" und „Aztec Challenge" bewiesen, doch hier haben sie sich förmlich selbst übertroffen – das tolle Gameplay, das sanfte Scrolling, die feine 3D-Perspektive, der Endgegner und selbst der Simultan-Modus für zwei Raumpiloten, alles gleicht dem originalen Iso-Shooter aufs Haar. Keine Frage, wer sich diese Scheibe nicht in den Rechner holt, der... mag vermutlich ohnehin keine Ballerspiele.

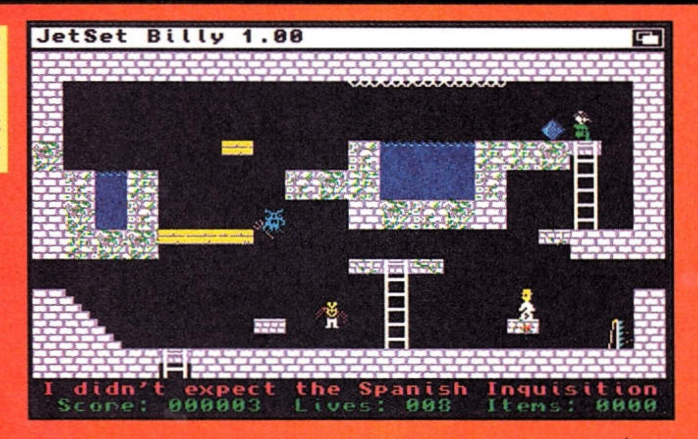
All das und noch mehr gibt es bei

Berlin PD
Bismarckstr. 64
13585 Berlin
Tel.: 030/333 54 25

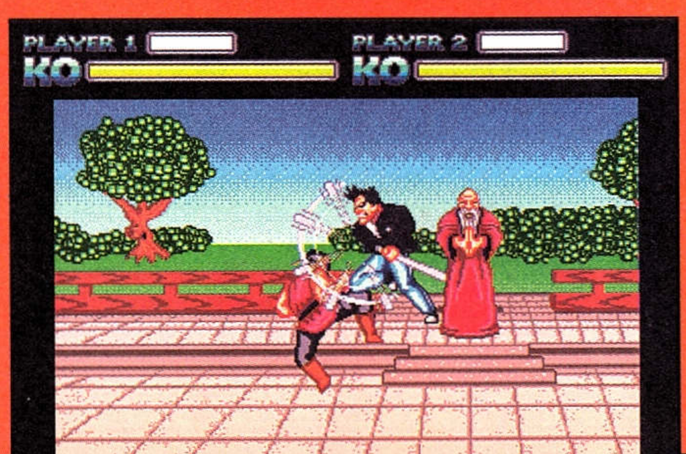
für 3,– DM zuzüglich Versandkosten pro Disk. Im übrigen benötigen alle Progis 1 MB RAM und vertragen sich problemlos mit dem A1200. (rl)



Das PD-Duum: Trick or Treat



Der Nostalgo-Hüpfer: Jet Set Billy



Das Prügel-Duett: Martial Spirit



Das Original-Remake: Zaxxon

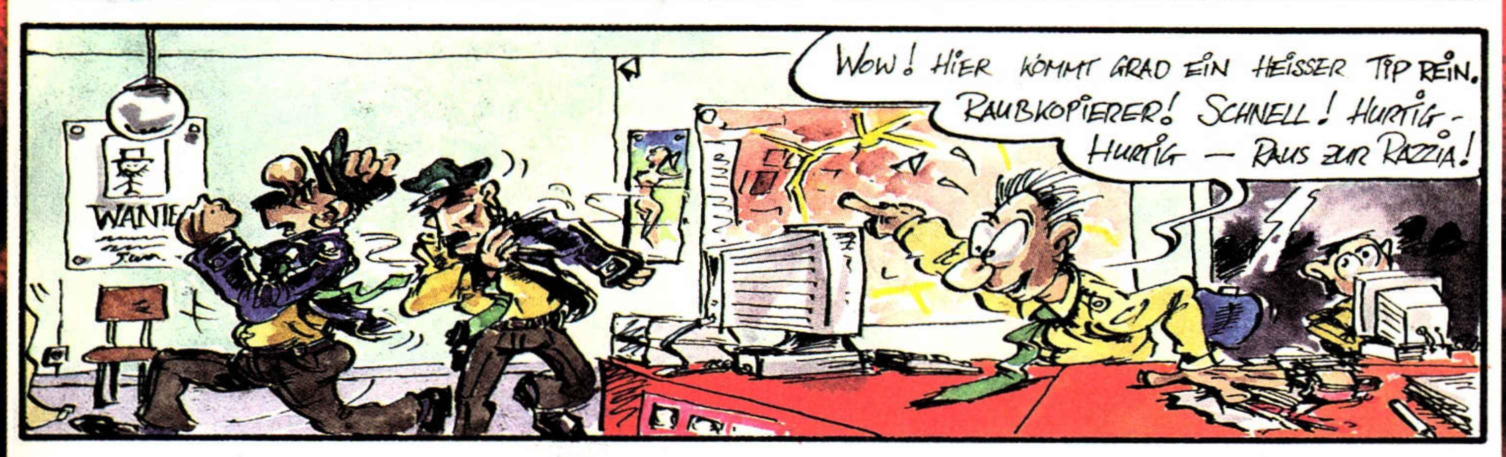
CRACK

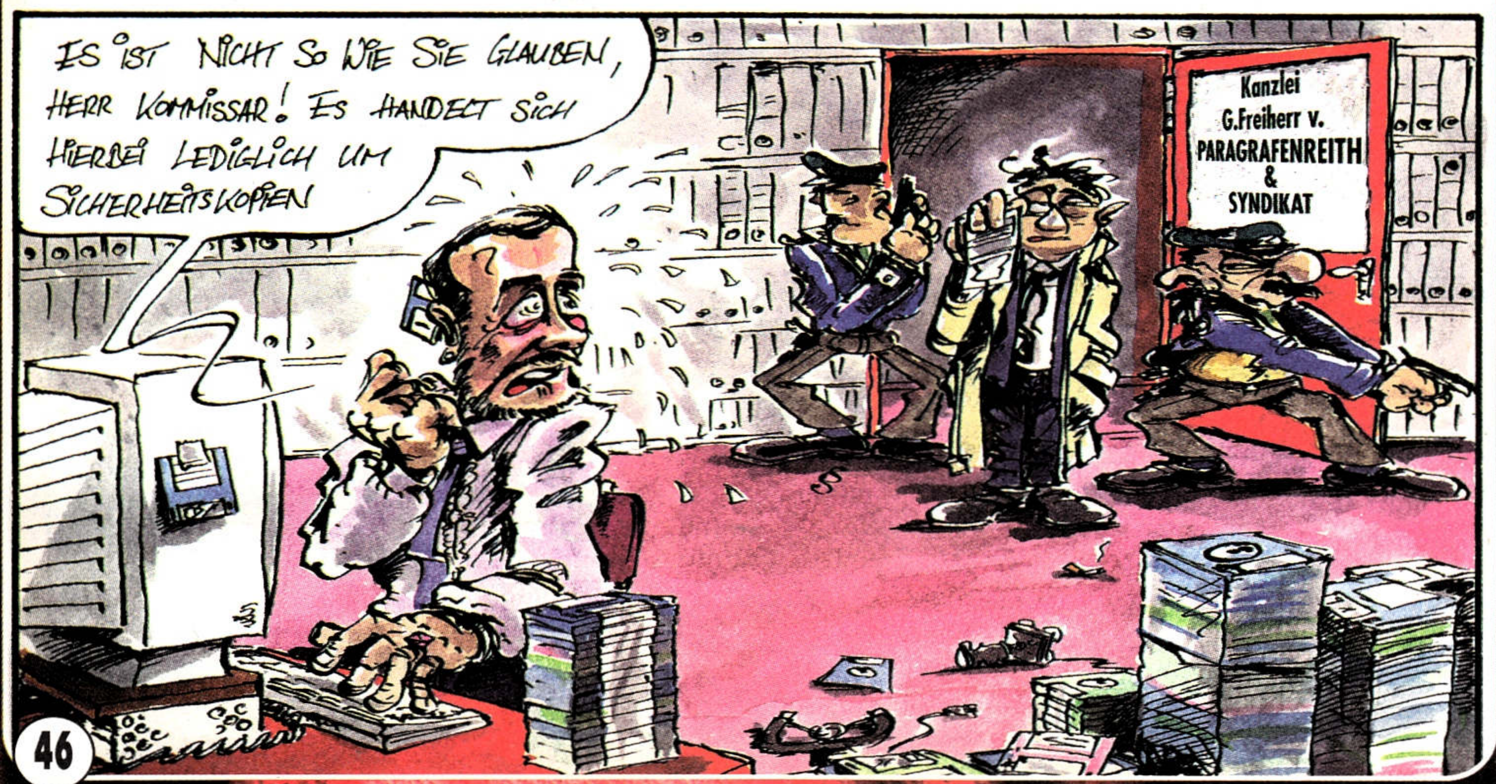
THE VERY VERY SPECIAL

DR. FREAK SHOW









SOFTSALE

SHOPS

Bielefeld · Kavalleriestr. 8
Bremen · Bahnhofsplatz 9
Hamburg · Großer Burstah 50-52
Hannover · Marktstr. 47
Hildesheim · Osterstr. 24
Nienburg · Schlossplatz 19

VERSAND

31582 Nienburg
Schlossplatz 19
Sammelnummer:
Tel.: (05021) 910416
Fax: (05021) 910403-04

DV= deutsche Version DA= deutsche Anleitung EA= engl. Anleitung ??= noch nicht bekannt Preis= zum Zeitpunkt der Drucklegung dieser Zeitung noch nicht lieferbar – Vorbestellungen möglich. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM Nachnahme: 9,90 DM zuzügl. 3,00 DM Nachnahmegebühr. Ab 250,- DM versandkostenfrei. Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen*

IBM-PC

Titel	Version	Preis
1869	DV	79,90DM
1942-Pac. Air War	DA	89,90DM
7 th Sword of Mendor	DA	69,90DM*
Aces of the Deep	DV	84,90DM
Aladdin	DA	64,90DM
Alienbreed 3	DA	54,90DM*
Alien Legacy	DA	69,90DM
Alien Logic	DA	79,90DM*
Alien Olympics	DV	64,90DM*
Alone in the Dark 2	DV	84,90DM
Al-Quadim	DV	79,90DM
Arcade Pool	DA	34,90DM
Arena-Elder Scrolls	EA	69,90DM
Arena-Elder Scrolls	DV	in Vorb.
Armored Fist	EA	69,90DM
Armored Fist	DV	79,90DM
A-Train Classics	DV	44,90DM
Aufschwung Ost	DV	69,90DM
Award Winners Gold	DA	69,90DM
B-Wing (X-Wing M. 2)	DV	44,90DM
Battle Bugs	DV	69,90DM
Battledrome	DV	44,90DM
Battletoads	DA	64,90DM*
Battle Isle 2	DV	79,90DM
Bazooka Sue	DV	84,90DM*
B. C. Racers	DA	in Vorb.
Beneath Steel Sky	DV	69,90DM
Big Red Adventure	DV	79,90DM*
Biing	??	in Vorb.
Biosphere	??	in Vorb.
Blackhawk	DV	69,90DM
Bloodnet	DA	69,90DM
Break Thru	DA	49,90DM
Bundesliga M. 3	DV	84,90DM
-Supporter	DV	49,90DM
Bureau 13	DV	69,90DM*
Burning Steel	DV	79,90DM
-Data 1 Amerika i. A.	DV	39,90DM
-Data 2 Superschiffe	DV	39,90DM
-Scenario Editor	DV	39,90DM
Burning Steel 2	DV	84,90DM
Cannon Fodder 2	DA	64,90DM
Caribean Desaster	DV	79,90DM*
Chaos Engine	DA	54,90DM
Chartbreaker	DV	69,90DM*
Civilization	DV	89,90DM
Classic Power Comp.	DA	74,90DM
Colonization	DV	89,90DM
Combat Classics III	DA	69,90DM
Cyber Judas	??	in Vorb.
Cyberspace	DV	in Vorb.
Cyclones	DV	79,90DM*
Dangerous Streets	DA	49,90DM*
Dark Legions	DA	64,90DM
Dark Legions	DV	in Vorb.
Dark Sun	DV	79,90DM
Dark Sun II	DA	79,90DM
Das Amt	DV	in Vorb.
Das schwarze Auge	DV	79,90DM
Das schwarze Auge 2	DV	79,90DM
-Speech	DV	39,90DM
-Lösungsbuch	DV	24,80DM
Day of the Tentacle	DV	39,90DM
Dawn Patrol	DV	84,90DM
Death or Glory	DV	89,90DM
Delta 5	EA	69,90DM
Delta 5	DV	79,90DM*
Delphine Classic Coll.	DA	54,90DM
Der Baulöwe	DV	84,90DM
Der Clou	DV	79,90DM
-Die Profidiskette	DV	44,90DM*
Der Planer	DV	79,90DM
-Datadisk	DV	44,90DM
Der Patrizier	DV	79,90DM
Descent	DA	79,90DM*
Desert Strike	EA	64,90DM
Die Box Vol. 1	DV	49,90DM
Die Große Rallye	DV	in Vorb.
Die Siedler	DV	79,90DM
Dime City	DV	79,90DM*
Discworld	DV	74,90DM*
Dogfight	DA	39,90DM
Doppelpaß	DV	79,90DM
Dreamweb	DV	79,90DM
Dungeon Master 2	DA	79,90DM
Durch die Wüste	DV	in Vorb.
Earth Siege	DV	84,90DM
Ecstatica	DV	74,90DM
Eight Ball Deluxe 2	DA	49,90DM
Elder Scrolls	EA	69,90DM
Elder Scrolls	DV	in Vorb.
Elite 3	DV	79,90DM*
Empire Deluxe	DV	69,90DM
Erben der Erde	DV	79,90DM
Eye of the Beholder	DV	39,90DM
Eye of the Beholder 2	DV	39,90DM
Eye of the Beholder 3	DV	79,90DM
F-14 Fleet Defender Plus	DA	89,90DM
F-117 A Nighthawk	DA	39,90DM
F-15 Strike Eagle III	DA	39,90DM
Fields of Glory	DV	89,90DM
FIFA Soccer	DV	69,90DM
Fighter Wing	DV	84,90DM*
Flight of the Amazon Q.	DV	74,90DM*
Flugsimulator 5.0	DV	129,90DM
Flugsimulator 5.0	EA	89,90DM
-Japan	EA	49,90DM
-New York	EA	49,90DM
-Paris	EA	49,90DM
-San Francisco	EA	49,90DM
-Washington	EA	49,90DM
Flugsimulator 5.1	DV	129,90DM*
Flugsimulator 5.1	EA	99,90DM*
Formula I Grand Prix	DA	39,90DM
Fritz 3	DV	129,90DM
Grandest Fleet	DA	69,90DM
Guilty	DA	64,90DM
Gunship 2000	DA	39,90DM
Hanse-Die Expedition	DV	44,90DM
Hardball 4	??	in Vorb.
Hattrick	DV	69,90DM
Heroes of Might & M.	EA	79,90DM*
Heroes of Might & M.	DV	84,90DM*
History Line 1914-18	DV	69,90DM
Hokum KA-50	DA	69,90DM*
Hurra Deutschland	DV	79,90DM
Inca	DV	89,90DM
Inca 2	DV	64,90DM
Indiana Jones 4	DV	49,90DM
Inferno	DV	in Vorb.
Int. Tennis Open	DV	54,90DM
Iron Assasins	??	in Vorb.
Ishar 3	DV	69,90DM
Jungle Strike	EA	69,90DM*
Jurassic Park	DV	69,90DM
KA-50 Hokum	DA	69,90DM*
Kick off 3 Euro Challenge	DV	54,90DM*
Kingdoms of Germany	DV	69,90DM
Klik`n`Play	DV	84,90DM
Legend of Kyrandia 2	DA	74,90DM
Legionen	DV	69,90DM*
Leis. Suit Larry 6	DV	79,90DM
Lemmings 2	DA	69,90DM
Lemmings 3	DA	64,90DM
Links 386 Pro	DA	64,90DM
Links Banff SVGA	EA	44,90DM
Links Belfry SVGA	EA	44,90DM
Links Bighorn SVGA	EA	44,90DM
Links Castle P. SVGA	EA	44,90DM
Links Firestone SVGA	EA	44,90DM
Links Innisbr. SVGA	EA	44,90DM
Links Mauna K. SVGA	EA	44,90DM
Links Pebble B. SVGA	EA	44,90DM
Links Pinehurst SVGA	EA	44,90DM
Lion King	DA	69,90DM
Litil Divil	DA	69,90DM
Lode Runner	DV	69,90DM
Lollypop	DA	74,90DM
Lords of the Realm	DV	69,90DM
Lost in Town	??	in Vorb.
Lost Vikings	DV	79,90DM
Lothar Matthäus	DV	69,90DM
Lothar Matthäus II	DV	69,90DM
Lucas Classic Adv.	DV	99,90DM
Lucas Classic Simulations	DA	79,90DM
M 1 Tank Platoon	DA	34,90DM
Mad News	DV	79,90DM
Mad TV	DV	39,90DM
-Extrablatt	DV	39,90DM*
Maniac Mansion 2	DV	84,90DM
Master of Magic	DV	89,90DM*
Masters of Orion	DA	89,90DM
Mechwarrior II	DA	in Vorb.
Menzoberanzan	DA	79,90DM
Metal Marines	DV	64,90DM*
Michael Jordan in Fl.	DA	74,90DM
Micro Machines	DA	54,90DM
Monkey Island 1	DV	39,90DM
Monkey Island 2	DV	49,90DM
NASCAR Racing	DA	74,90DM
NCAA Basketball 2	DA	69,90DM*
Oldtimer	DV	79,90DM
Outpost	DV	69,90DM
-Planet Pack	DV	in Vorb.
-Update	DV	in Vorb.
Overdrive	DA	39,90DM*
Overlord	EA	79,90DM
Panzer General	DA	74,90DM
Pinball Dreams	DA	64,90DM
Pinball Dreams 2	DA	39,90DM
Pinball Fantasies	DA	64,90DM
Pinball Illusions	DA	in Vorb.
Pirates	DA	34,90DM
Pirates Gold	DV	39,90DM
Pizza Connection	DV	84,90DM
Police Quest 4	DV	69,90DM
Populous II	DV	39,90DM
Powerdrive	DA	54,90DM
Prince of Persia 2	DA	69,90DM
Priory	DA	in Vorb.
Psycho Pinball	DA	in Vorb.
Quarter Pole	DV	39,90DM
Quarantine	DV	79,90DM
Quest for Glory 4	DV	69,90DM*
Railroad Tyc. Deluxe	DA	79,90DM
Ran Trainer	DV	79,90DM
Ravenloft	DV	79,90DM
Reach for the Skies	DA	39,90DM
Red Ghost	DV	in Vorb.
Retribution	DA	69,90DM
Reunion	DV	74,90DM
Rings of Medusa Gold	DV	39,90DM
Rise of the Robots	DA	79,90DM
Robinsons Requiem	DV	64,90DM
Rüsselsheim (Detroit)	DV	69,90DM
Sam & Max	DV	84,90DM
Sensible Golf	DA	69,90DM*
Sensible World of Soccer	DV	64,90DM*
Serpent Isle (Ult. 7 II)	DA	79,90DM
Seventh Sword of M.	DA	69,90DM*
Sherlock Holmes	DV	79,90DM
Silverball	DA	59,90DM
Sim City 2000	DV	84,90DM
Sim City 2000 Scen.	DV	39,90DM
Sim City 2000 URK	DV	39,90DM*
Sim Classics	DV	69,90DM
Sim Farm	DV	79,90DM
Sim Tower	??	in Vorb.
Sim Town	DV	in Vorb.
Simon the Sorcerer	DV	84,90DM
Simon the Sorcerer 2	DV	79,90DM*
Skyrealms of Jorune	DA	79,90DM*
Slipstream	??	in Vorb.
Space Federation	DA	69,90DM
Space Hulk	DV	69,90DM
Space Quest 6	??	in Vorb.
Space Simulator 1.0	EA	84,90DM
Space Simulator 1.0	DV	129,90DM
SSN 21 Seawolf	DV	79,90DM
St. Thomas	DA	49,90DM*
Star Trek Judgem. R.	DV	84,90DM
Stonekeep	??	in Vorb.
Street Fighter 2	DA	64,90DM
Stronghold	DV	79,90DM
S.U.B.	DV	69,90DM*
Subwar 2050	DV	89,90DM
-Mission Disk	DV	49,90DM
Superfrog	DA	39,90DM*
Super H. L. Hoboken	EA	69,90DM
Superkarts	DA	84,90DM*
Super Street Fighter 2	DA	69,90DM
Syndicate	DV	79,90DM
-Data Disk	DV	44,90DM
System Shock	DV	79,90DM
Task Force 1942	DA	89,90DM
The Big Red Adventure	DV	79,90DM
The Greatest	DV	64,90DM
The Last Dynasty	??	in Vorb.
The Perfect General 2	??	in Vorb.
The Scottish Open	??	in Vorb.
Theme Park	DV	79,90DM
Tie Fighter	DV	89,90DM
-Defender of the Empire	DV	39,90DM*
Tower Assault	DA	54,90DM*
Transport Tycoon	DV	89,90DM
-World Editor	DV	39,90DM*
Turrican 2	DA	69,90DM*
UFO	DV	89,90DM
Ultima 7	DV	39,90DM
Ultima 7 II	DA	39,90DM
Ultima 8 - Pagan	DV	84,90DM
-Speech	DV	44,90DM
Ultima Underworld 2	DA	74,90DM
Ultimate Body Blows	DA	54,90DM
Unlimited Adventures	DV	79,90DM
Virtual Pool	??	in Vorb.
Vital Light	DA	in Vorb.
Wake of the Revenger	DA	79,90DM
Warcraft	DV	79,90DM
Warlords 2	EA	79,90DM
-Datadisk	EA	69,90DM
Wing Comm. Armada	DA	69,90DM
Wizardry 7	DV	84,90DM
Woodruff	DV	in Vorb.
World Cup Year '94	DA	69,90DM
World Tennis Ch.-ship	EA	39,90DM
World War 2	DA	74,90DM
WWF European Ramp.	EA	69,90DM
X-Wing	DV	69,90DM
X-Wing Collection	DV	69,90DM
X-Wing Mission 2	DV	44,90DM
X-Wing Upgrade Kit	DV	59,90DM
Zeppelin	DV	79,90DM

CD-ROM

Titel	Version	Preis
7 th Guest	DA	29,90DM
7th Sword of Mendor	DA	69,90DM
10 Jahre Interplay	DA	89,90DM
11 th Hour	DA	89,90DM
1942-Pacific Air War	DA	89,90DM
1944-Acr. the Rhine	DV	89,90DM*
Aces of the Deep	DV	79,90DM
Across the Rhine	DV	89,90DM*
Action Soccer	DV	in Vorb.
Aegis-Guardian of F.	DV	79,90DM
Albion	DV	in Vorb.
Alienbreed 3	DA	64,90DM*
Alien Logic	DA	79,90DM*
Alien Olympics	DV	64,90DM*
Al-Quadim	DV	79,90DM
Alone in the Dark	DV	39,90DM
Alone in the Dark 2+1	DV	64,90DM
Alone in the Dark 3	DV	84,90DM
American Civil War	??	in Vorb.
Apache	DA	in Vorb.
Arcade Pool	DA	34,90DM
Archon Ultra	DV	49,90DM
Armored Fist	DA	69,90DM
Armored Fist	DV	79,90DM
Award Winners Gold	DA	69,90DM
Bat 2	DV	69,90DM
Battle Isle 2	DV	84,90DM
-Scenery CD	DV	49,90DM
Battle Bugs	DV	79,90DM*
Battle Chess Comp.	??	in Vorb.
Battle Drome	DV	in Vorb.
Battle Race	DA	69,90DM*
B. C. Racers	DA	in Vorb.
Beneath a Steel Sky	DV	79,90DM
Betrayal at Krondor	DV	79,90DM
Biing	DV	89,90DM*
Bioforge	DV	89,90DM*
Bloodnet	DA	69,90DM
Bund. Manager 3 Supporter	DV	49,90DM
Burning Steel	DV	84,90DM
Burning Steel 2	DV	79,90DM
Buzz Aldrin	DA	89,90DM
Caribean Disaster	DV	84,90DM*
Chaos Control	DV	99,90DM*
Cheartbreaker	DV	in Vorb.
Chessmaster 4000 T.	DA	69,90DM
Christoph Kolumbus	DV	89,90DM
Civilization+R. T. Del.	DV	64,90DM
Civilization & Colonization	DV	89,90DM
Cybermage	DV	in Vorb.
Cyclones	DA	79,90DM*
Colonization	DV	89,90DM
Colonization & Civilization	DV	89,90DM
Comanche Compil.	DV	89,90DM
Command & Conquer	DA	89,90DM*
Combat Classics III	DA	69,90DM
Commander Blood	DA	74,90DM
Commander Blood	DV	79,90DM*
Conspiracy	DV	29,90DM
Creature Shock	DV	89,90DM
Critical Path	DV	99,90DM
Crusader	DV	in Vorb.
Cyberia	DA	69,90DM
Cyberia	DV	in Vorb.
Cyberwar	DA	99,90DM
Cycle Mania	DA	69,90DM
Cyclones	DA	79,90DM*
Dark Forces	DV	99,90DM*
Dark Legions	DA	69,90DM
Dark Sun	DV	79,90DM
Dark Sun II	DA	79,90DM
Das Amt	DV	in Vorb.
Das schwarze Auge	DV	69,90DM
Das schwarze Auge 2	DV	79,90DM
David L. Golf/F. 1 GP	DA	64,90DM
Dawn Patrol	DV	84,90DM
Day of the Tentacle	DV	89,90DM
Death Gate	EA	in Vorb.
Delta 5	EA	in Vorb.
Delta 5	DV	in Vorb.
Der Clou	DV	79,90DM
Der Patrizier	DV	84,90DM
Der Planer	DV	84,90DM
Descent	DA	79,90DM*
Desert Strike	EA	64,90DM
Die Box Vol. 1	DV	49,90DM
Die Höhlenwelt-Saga	DV	84,90DM
Die Saga von Nietom	DV	49,90DM
Die Verrückte Rallye	DV	74,90DM*
Dime City	DV	79,90DM*
Discworld	DV	84,90DM*
Dogfight	DA	39,90DM
Doppelpaß	DV	79,90DM
Dracula unleashed	DA	89,90DM
Dragon Lore	DV	74,90DM
Dreamweb	DV	79,90DM
Dune	DA	29,90DM
Dune 2	DV	39,90DM
Dune 3	DV	89,90DM*
Dungeon Master 2	DV	in Vorb.
Earth Command	DA	74,90DM*
Earth Siege	DV	84,90DM
Ecstatica	DA	84,90DM
Ecstatica	DV	84,90DM*
Eight Ball Deluxe 2	DA	49,90DM
Eleventh Hour	DA	89,90DM*
Elite 2	DV	69,90DM*
Elite 3	DV	79,90DM*
Empire Deluxe	DV	69,90DM
Erben der Erde	DV	79,90DM
Eye of the Beholder	DV	84,90DM
F-117 A Nighthawk	DA	39,90DM
F-14 Fleet Defender Gold	DA	89,90DM
F-15 Strike Eagle III	DA	39,90DM
Falcon Gold Coll.	DV	89,90DM
Fantasy Empires	DV	69,90DM
Fantasy Fest	EA	79,90DM
FIFA Soccer	DV	69,90DM
Fighter Wing	DV	84,90DM*
Fleet Defender Gold	DA	89,90DM
Flight of the Amazon Q.	DV	79,90DM*
Flight Unlimited	EA	79,90DM*
Flight Unlimited	DV	89,90DM*
Formula I Grand Prix	DA	39,90DM
Form. I GP/D. L. Golf	DA	64,90DM
Freddy Pharkas	DV	79,90DM*
Frontier	DV	79,90DM*
Full Throttle	DV	in Vorb.
Gabriel Knight	DV	79,90DM
Gateway 2	EA	69,90DM
Gobliins 2	DV	84,90DM
Gobliins 3	DV	94,90DM
Golden 7	DV	89,90DM
Golden 10	DA	84,90DM
Grandest Fleet	DA	69,90DM
Guilty	DA	64,90DM
Gunship 2000	DA	39,90DM
Gunship 2000+Scen.	DA	64,90DM
Hammer of the Gods	EA	in Vorb.
Hand of Fate	DA	29,90DM
Hattrick	DV	84,90DM*
Heimdall 2	DA	79,90DM
Hell	DV	89,90DM
Heretic	DA	in Vorb.
Heroes of Might & M.	EA	74,90DM*
Heroes of Might & M.	DV	79,90DM*
Hidden Below	DA	69,90DM
History Line	DV	64,90DM
Hokum KA 50	DA	69,90DM
Hurra Deutschland	DV	69,90DM
Inca	DV	69,90DM
Inca 2	DV	109,90DM
Inferno	DV	99,90DM
Innocent II	??	in Vorb.
Int. Tennis Open	DV	79,90DM
Iron Angel	??	in Vorb.
Iron Assault	DA	79,90DM*
Iron Cross	EA	79,90DM*
Jagged Alliance	??	in Vorb.
Journeyman Project	DA	69,90DM
Jungle Strike	EA	74,90DM*
Jurassic Park	DV	69,90DM
KA 50 Hokum	DA	69,90DM*
Kind of Magic	DV	49,90DM
Kingdoms of Germany	DV	69,90DM
Kings Quest Collect.	DA	84,90DM
Kings Quest 7	DV	84,90DM
Klick`n`Play	DV	84,90DM
Koshan Konspiracy	DV	49,90DM
Lands of Lore	DV	49,90DM
Last Dynasty	DV	in Vorb.
Legend of Kyrandia	DA	29,90DM
Legend of Kyrandia 2	DA	39,90DM
Legend of Kyrandia 3	DV	79,90DM
Legions	DA	in Vorb.
Leis. Suit Larry 6	DV	79,90DM
Leisure Suit Larry C.	DA	84,90DM*
Lemmings III	DA	69,90DM
Litil Divil	DA	79,90DM
Little Big Adventure	DV	89,90DM
Lode Runner	DV	69,90DM
Lollypop	DA	69,90DM
Lords of Midnight	DV	in Vorb.
Lords of the Realm	DV	69,90DM
Lost Eden	DA	79,90DM*
Lost in Time	DV	84,90DM
Lost in Town	??	in Vorb.
Lothar Matthäus II	DV	in Vorb.
Lucas Arts Cl. Adv.	DV	99,90DM
Lucas Arts Cl. Sim.	DA	79,90DM
Mad News	DV	84,90DM*
-Extrablatt	DV	39,90DM*
Magic Carpet	DV	89,90DM
-Hidden Worlds	DV	in Vorb.
Maniac Mansion 2	DV	89,90DM
Mechwarrior II	DA	in Vorb.
Marco Polo	DA	74,90DM*
Master of Magic	DV	89,90DM*
Mega Race	EA	69,90DM
Menzoberanzan	DA	79,90DM
Might & Magic Triol.	DA	84,90DM
-Heroes of Might & M.	EA	74,90DM*
-Heroes of Might & M.	DV	79,90DM*
Monthy Python	EA	79,90DM
Myst	DA	79,90DM
NASCAR Racing	DA	79,90DM
Navy Fighters	DV	89,90DM*
Navy Strike	DA	89,90DM*
NBA Live 95	DA	in Vorb.
NCAA Basketball	DA	in Vorb.
NHL Hockey '95	DA	79,90DM
Nick Faldo Golf	DA	in Vorb.
Noctropolis	DV	89,90DM*
Novastorm	DA	79,90DM
Oldtimer	DV	84,90DM
Outpost	DV	84,90DM
-Planet Pack	DV	in Vorb.
-Update	DV	in Vorb.
Pacific Strike	DA	in Vorb.
Panzer General	DA	74,90DM
Peter Gabriels Xplora	EA	89,90DM
PGA Tour Golf 486	DA	89,90DM
Phantasmagoria	DV	in Vorb.
Phoenix Fighter	??	in Vorb.
Pinball Deluxe Edition	DA	74,90DM
Pinball Fantasies Deluxe	DA	74,90DM
Pinball Illusions	DA	in Vorb.
Pinball Wizard 2000	DA	69,90DM*
Pirates Gold	DV	39,90DM
Police Quest 4	DV	69,90DM
Powerdrive	DA	54,90DM
Prince Spirits	EA	84,90DM
Priory	DA	in Vorb.
Privateer/Strike C.	DA	84,90DM
Project Paradise	DA	69,90DM*
PSI Master	DV	89,90DM*
Quarantine	DV	79,90DM
Quest & Fun	DA	69,90DM
Quest for Glory 4	DV	79,90DM*
Railr. Tyc. Del./Civiliz.	DV	64,90DM
Rantrainer	DV	84,90DM
Ravenloft	DV	69,90DM
Rebel Assault	DV	79,90DM
Red Ghost	DV	in Vorb.
Renegade	DA	79,90DM*
Retribution	DA	69,90DM
Return to Ringworld	??	in Vorb.
Return to Zork	DA	84,90DM
Reunion	DV	74,90DM
Rings of Medusa Gold	DV	39,90DM
Rise of the Robots	DA	84,90DM
Robinsons Requiem	DV	64,90DM
Saga of Aces	DA	84,90DM*
Sam & Max	DV	89,90DM
Sensible World of Soccer	DV	69,90DM*
Seventh Sword of M.	DA	69,90DM*
Sherlock Holmes	DV	84,90DM
Sim Ant	DA	in Vorb.
Sim City	DV	84,90DM
Sim City 2000	DV	89,90DM
Sim Earth	DA	in Vorb.
Simon the Sorcerer	DV	84,90DM
Simon the Sorcerer 2	DV	in Vorb.
Sim Rain Forrest	DV	in Vorb.
Sim Town	DV	in Vorb.
Skyrealms of Jorune	DA	79,90DM*
Slipstream	??	in Vorb.
Space Ace	??	in Vorb.
Space Quest Collect.	DA	84,90DM
Space Quest 6	??	in Vorb.
SSN 21 Seawolf	DV	79,90DM
St. Thomas	DA	49,90DM*
Star Crusader	DV	84,90DM
Starlord	DV	89,90DM
Star Trek	EA	84,90DM
Star Trek	DV	99,90DM*
Star Trek Interactive	EA	99,90DM*
Star Trek Judgem. R.	DA	in Vorb.
Star Trek Next Gen.	DV	39,90DM*
Stonekeep	DA	in Vorb.
Strike C./Privateer	DA	84,90DM
Stronghold	DV	79,90DM
Superkarts	DA	89,90DM*
Subwar 2050	DV	89,90DM
Super H. L. Hoboken	EA	69,90DM*
Symbol (Prince)	EA	84,90DM*
Syndicate Plus	DV	89,90DM
System Shock	DV	84,90DM
Tank Commander	??	in Vorb.
Temptation	DV	89,90DM
TFX	DA	89,90DM
The Big Red Adventure	DV	84,90DM
The Hidden Below	DA	69,90DM
The Last Dynasty	??	in Vorb.
The Lost Eden	DA	79,90DM*
The Scottish Open	??	in Vorb.
Theme Park	DV	79,90DM
Ticonderoga	DA	79,90DM*
Tie Fighter	DV	89,90DM*
Total Distortion	EA	99,90DM*
Tower Assault	DA	64,90DM*
Transport Tycoon	DV	89,90DM
Tuneland	DV	in Vorb.
Turrican 2	DA	64,90DM*
UFO/Master of Orion	DV	69,90DM*
UFO 2 (X-COM)	DA	89,90DM*
Ultima 8	DV	109,90DM
Ultima Uw. 1 und 2	DA	84,90DM
Ultimate Body Blows	DA	54,90DM
Under a killing Moon	DV	99,90DM
US Navy Fighters	DV	89,90DM*
USS Ticonderoga	DA	79,90DM*
Vital Light	DA	in Vorb.
Virtual Pool	??	in Vorb.
Vollgas	DV	in Vorb.
Voyeur	DA	84,90DM
Voyeur	DV	in Vorb.
Wacky Wheels	DA	54,90DM
Wake of the Revenger	DA	79,90DM*
Warcraft	DA	79,90DM
Warplanes 2	EA	104,90DM*
War unlimited	DV	84,90DM*
Wild Blue Yonder	DA	69,90DM
Wing Comm. Armada	DA	69,90DM
-Windowsversion	DA	in Vorb.
Wing Commander Del.	EA	79,90DM
Wing Commander III	DV	99,90DM
Wings of Glory	DV	84,90DM
Wizardry 6+7	DV	84,90DM
Woodruff	DV	79,90DM
World Cup Year '94	DA	69,90DM
X-Com Terror of the Deep	DV	89,90DM*
X-Wing Collection	DA	64,90DM*
X-Wing Collection	DV	79,90DM*
Zephyr	DV	84,90DM*
Zeppelin	DV	84,90DM*



Softsale! "Wie immer Begeisterung pur"

GRAVIS PC

Artikel	Preis
Analog	59,90DM
Analog Pro	69,90DM
Gamepad	44,90DM
Eliminator Gamecard	49,90DM
Phoenix	219,90DM

JOYSTICKS CH

Artikel	Preis
Mach I	44,90DM
Mach I Plus	54,90DM
Mach II	64,90DM
Mach III	74,90DM
Flightstick	89,90DM
Flightstick Pro	159,90DM
Virtual Pilot	159,90DM
Virtual Pilot Pro	189,90DM
Gamecard III Automatic	84,90DM
Pro-Pedals	189,90DM

SOUNDBLASTER

Artikel	Preis
16 Value Edition	199,90DM
16 Multi CD	269,90DM
16 Multi CD ASP	339,90DM
16 SCSI-2	339,90DM
16 SCSI-2 ASP	409,90DM
AWE 32	539,90DM

COMMODORE AMIGA

Titel	Version	Preis
7 th Sword of Mendor	DA	64,90DM*
1869	DV	69,90DM
Alienbreed 3	DA	39,90DM
Alien Olympics	DV	54,90DM*
Anstoss	DV	69,90DM
-World Cup Edition	DV	54,90DM
Apidya	DA	29,90DM
Arcade Pool	DA	29,90DM
A-Train Classics	DV	44,90DM
ATR-All Terrain Racing	DA	49,90DM*
Aufschwung Ost	DV	64,90DM
Award Winners Gold	DA	69,90DM
Base Jumpers	DA	49,90DM*
Battle Isle Data 2	DV	49,90DM
Battle Team	DA	49,90DM
Benefactor	DA	49,90DM
Big Four	DV	64,90DM
Biing	DV	79,90DM
Bloodnet	DA	64,90DM*
Bump'n'Burn	DA	54,90DM
Bund. Man. Pr. V. 2.0	DV	69,90DM
Bund. Man. 3	DV	79,90DM
-Supporter	DV	49,90DM
Brutal	DV	64,90DM*
Bugs	DA	in Vorb.
Bureau 13	DV	64,90DM*
Cannon Fodder 2	DA	64,90DM
Caribbean Desaster	DV	69,90DM*
Chartbreaker	DV	69,90DM*
Christoph Kolumbus	DV	74,90DM
Civilization	DV	74,90DM
Combat Classics III	DA	69,90DM
Cross Check	DV	44,90DM
Das schwarze Auge	DV	74,90DM
Dawn Patrol	DV	69,90DM*
Delphine Classic Coll.	DA	49,90DM
Der Clou	DV	69,90DM
-Profidiskette	DV	44,90DM
Der Patrizier	DV	69,90DM
Der Schatz im Silbers.	DV	79,90DM*
Die Box Vol. 1	DV	49,90DM
Die Siedler	DV	69,90DM
Dogfight	DA	39,90DM
Doppelpaß	DV	79,90DM
Dragonstone	DA	54,90DM
Dreamweb	DV	69,90DM
Dungeon Master 2	??	in Vorb.
Elite 2	DV	59,90DM
Evasive Action	DA	39,90DM
Eye of the Beholder 1	DV	39,90DM
Eye of the Beholder 2	DV	79,90DM
F-117 Nighthawk	DA	39,90DM
Fields of Glory	DV	69,90DM
FIFA Int. Soccer	DV	49,90DM
Flight of the Amazon Queen	DV	74,90DM*
Formula 1 Grand Prix	DA	49,90DM
Gunship 2000	DA	39,90DM
Hanse-Die Expedition	DV	44,90DM
Hattrick	DV	69,90DM*
History Line 14/18	DV	49,90DM
Indiana Jones 4	DV	49,90DM
International Cricket	DA	49,90DM*
Ishar 3	DV	64,90DM
Jungle Strike	DA	54,90DM
Jurassic Park	DA	49,90DM
K 240	DA	54,90DM
Kick Off 3 Euro Challenge	DV	54,90DM
King of Magic	DV	69,90DM
Kingdoms of Germany	DV	69,90DM
Kingpin	DA	29,90DM
Kings Quest 6	DV	64,90DM
Lemmings 2	DA	64,90DM
Lemmings 3	DA	54,90DM*
Lollypop	DA	64,90DM
Lords of Power	DA	74,90DM
Lords of the Realm	DV	64,90DM
Lost Vikings	DV	64,90DM
Lothar Matthäus	DV	64,90DM
Lothar Matthäus II	DV	69,90DM
Lotus Comp. (1 - 3)	DA	59,90DM
Lucas Classic Adv.	DV	79,90DM
M1 Tank Platoon	DA	39,90DM
Mad News	DV	69,90DM*
-Extrablatt	DV	39,90DM
Mad TV	DV	39,90DM
Micro Machines	DA	49,90DM
Monkey Island	DV	39,90DM
Mr. Nutz	DA	49,90DM
Oldtimer	DV	69,90DM
Overlord	EA	64,90DM
PGA Euro Tour	DA	64,90DM
Pinball Edition	DA	64,90DM
Pinball Illusions	DA	in Vorb.
Pirates	DA	34,90DM
Pizza Connection	DV	69,90DM
Quarter Pole	DV	39,90DM
Ran Trainer	DV	74,90DM*
Reunion	DV	69,90DM
Rings of Medusa Gold	DV	69,90DM
Rise of the Robots	DA	69,90DM
Robinsons Requiem	DV	64,90DM
Rüsselsheim (Detroit)	DV	69,90DM
Sensible Golf	DA	69,90DM*
Sensible World of Soccer	DV	64,90DM*
Seventh Sword of M.	DA	64,90DM*
Shadow Fighter	DA	54,90DM
Shaq Fu	DA	54,90DM
Sierra Soccer	DV	49,90DM
Sim Classics	DV	69,90DM
Simon the Sorcerer	DV	69,90DM
Simon the Sorcerer 2	DV	69,90DM*
Skidmarks	DA	49,90DM
Software Manager	DV	69,90DM
Space Academy	DA	in Vorb.
St. Thomas	DV	49,90DM
Street Fighter 2	DA	34,90DM
Star Crusader	DV	64,90DM*
Stardust Spec. Edition	DA	29,90DM*
Starlord	DV	69,90DM
SUB	DV	54,90DM*
Syndicate	DV	64,90DM
Team 17 Coll. Vol. 1	DA	59,90DM
Theme Park	DV	54,90DM
Tower Assault	DA	39,90DM
Turrican 3	DA	64,90DM
UFO	DV	69,90DM*
Vital Light	DA	64,90DM*
Wing Commander 1	DV	49,90DM
World Cup Year	DA	64,90DM
WWF European Ramp.	EA	29,90DM
Zeewolf	DV	69,90DM
Zeppelin	DV	69,90DM*
Zool	DA	49,90DM
Zool 2	DA	49,90DM

AMIGA 1200/4000

Titel	Version	Preis
1869	DV	69,90DM
Aladdin	DA	64,90DM
Alienbreed 2	DA	59,90DM
Anstoss	DV	69,90DM
-World Cup Edition	DV	54,90DM
Arcade Pool	DA	29,90DM
Baldie	DA	64,90DM*
Banshee	DA	49,90DM
Biing	DV	84,90DM
Bloodnet	DA	64,90DM
Bump'n'Burn	DA	64,90DM*
Bund. Man. 3	DV	79,90DM
-Supporter	DV	49,90DM*
Brutal	DV	64,90DM*
Chaos Engine	DA	49,90DM
Christoph Kolumbus	DV	74,90DM
Civilization	DV	69,90DM
Der Clou	DV	69,90DM
-Profidiskette	DV	44,90DM
Der Schatz im Silbers.	DV	84,90DM*
Doppelpaß	DV	79,90DM
Dreamweb	DV	69,90DM
Dschungelbuch	DA	64,90DM*
Dungeon Master 2	DV	in Vorb.
Elite 3	DV	79,90DM*
Fields of Glory	DV	69,90DM
Frontier	DV	79,90DM*
Gunship 2000	DA	69,90DM
Hanse-Die Expedition	DV	44,90DM
Hattrick	DV	69,90DM*
Ishar 3	DV	64,90DM
Jungle Strike	DA	64,90DM
Jurassic Park	DA	64,90DM
Kick off 3 Euro Challenge	DV	54,90DM*
Kings Quest 6	DV	64,90DM*
Lemmings 3	DA	54,90DM
Lion King	DA	64,90DM
Lords of the Realm	DV	64,90DM
Magic of Endoria	DV	in Vorb.
Oldtimer	DV	69,90DM
Overlord	DA	49,90DM
PGA Euro Tour	DA	64,90DM
Pinball Fantasies	DA	49,90DM
Pinball Illusions	DA	64,90DM
Reunion	DV	69,90DM
Rise of the Robots	DA	69,90DM
Robinsons Requiem	DV	64,90DM
Rüsselsheim	DV	69,90DM
Shaq Fu	DA	64,90DM
Sim City 2000	EA	54,90DM
Sim City 2000	DV	79,90DM
Simon the Sorcerer	DV	69,90DM
Simon the Sorcerer 2	DV	in Vorb.
Skeleton Krew	DA	64,90DM
Star Crusader	DV	64,90DM*
Star Trek	DV	69,90DM
SUB	DV	54,90DM*
Subwar 2050	DV	69,90DM
Super Stardust	DA	54,90DM
TFX	DV	69,90DM*
Theme Park	DV	64,90DM
UFO	DV	69,90DM
Vital Light	DA	64,90DM*
Zool	DA	49,90DM
Zool 2	DA	49,90DM

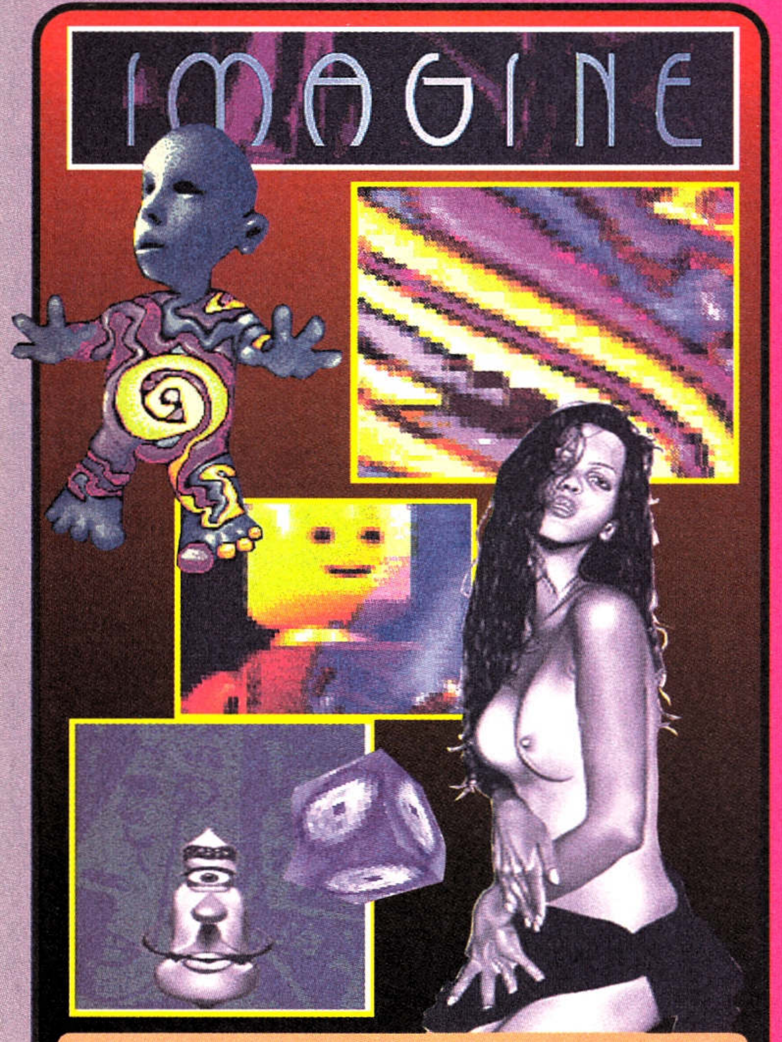
AMIGA CD 32

Titel	Version	Preis
Alienbr. Sp. E.+Qwak	DA	49,90DM
Alienbreed 3	DA	54,90DM
Alien Olympics	DV	49,90DM*
Arabian Nights	DA	49,90DM
Arcade Pool	DA	34,90DM
ATR-All Terrain Racing	DA	49,90DM*
Baldie	DA	64,90DM*
Banshee	DA	54,90DM
Base Jumpers	DA	49,90DM*
Battle Chess	EA	54,90DM
Battletoads	DA	59,90DM
Beneath a Steel Sky	DV	54,90DM*
Bloodnet	DA	64,90DM*
Bugs	DA	in Vorb.
Bump'n'Burn	DA	59,90DM
Bureau 13	DV	64,90DM*
Chaos Engine	DA	59,90DM
Cyberwar	DA	in Vorb.
Der Clou	DV	69,90DM
Disposable Hero	DA	59,90DM
Dreamweb	DV	69,90DM
Elite 3	DV	79,90DM*
Emerald Mines	DA	34,90DM
Evasive Action	DV	54,90DM*
Extractors	DA	in Vorb.
Fields of Glory	DV	64,90DM
Fire & Ice	DA	49,90DM
Formula One GP	DA	in Vorb.
Frontier	DV	79,90DM*
Fury of the Furries	DA	59,90DM
Guardian	EA	54,90DM
Gunship 2000	DA	59,90DM
Heimdall 2	DA	64,90DM
Int. Sensible Soccer	DA	44,90DM*
Jungle Strike	DA	64,90DM
Kingpin	DA	34,90DM
Lemmings	DA	49,90DM
Litil Divil	EA	54,90DM
Lost Vikings	EA	54,90DM
Lotus Triology	DA	59,90DM
Mega Race	DA	in Vorb.
Oldtimer	DV	74,90DM*
PGA Euro Tour	DA	64,90DM
Pinball Fantasies	DA	64,90DM
Pinball Illusions	DA	in Vorb.
Pirates ! Gold	DA	64,90DM
Rise of the Robots	DA	64,90DM
Seek & Destroy	DA	49,90DM
Simon the Sorcerer	EA	69,90DM
Simon the Sorcerer 2	DV	in Vorb.
Skeleton Krew	DA	64,90DM
Soccer Kid	DA	64,90DM
Space Academy	DA	in Vorb.
Star Crusader	DA	64,90DM*
Subwar 2050	DV	64,90DM
Super Stardust	DA	54,90DM
TFX	DA	69,90DM*
Theme Park	DV	64,90DM
Top Gear 2	DA	54,90DM
Tower Assault	DA	54,90DM
Ufo	DV	69,90DM
Ultimate Body Blows	DA	59,90DM
Vital Light	DA	54,90DM*
World Cup Golf	DA	54,90DM*
Zool	DA	49,90DM
Zool 2	DA	59,90DM

Demo Galerie

Der April macht, was er will, wir machen immer alles falsch (meint jedenfalls unser Boß), und die Demologen machen wie immer Demos – von denen wir Euch heute mal wieder ein besonders feines Quartett vorstellen!

IMAGINE

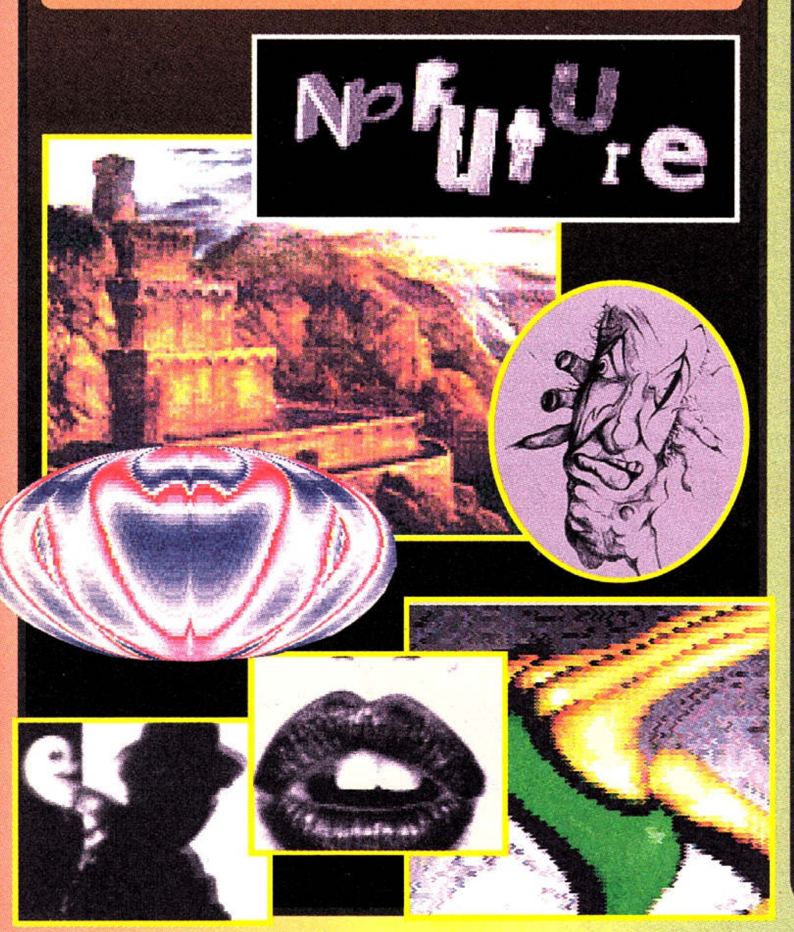


Die Dreamdealers haben hier eine traumhafte, aber leider etwas kurz geratene AGA-Produktion zu bieten, die besonders Männerherzen erfreuen dürfte: Gleich nach dem Titel wird beim jazzigen Sound einer Hammondorgel so viel weibliche Schönheit eingeblendet und herangezoomt, daß kein Chauvi-Auge trocken bleibt! Wohl um den Hormonspiegel wieder etwas zu senken, folgen beruhigend langsam aus dem Hintergrund herankreiselnde Muster und dann ein Erd- und ein Legomännchen, die sich im Superzoom scrollend überlagern. In der Folge gibt's ein surrealistisches Gemälde zu sehen, an dem selbst Dali seine Freude gehabt hätte, ehe sich ein Ton in Ton texturierter Würfel biegsam räkelnd um die eigene Achse dreht. Und das war's auch schon – bis auf den Endscroller, der sich von unten ins Bild schiebt, um Credits, Grüße und Kontaktadressen kundzutun.

Ob die Jungs von Bomb das hübsche Girl am Demostart in die Tiefe stürzen lassen oder kurzerhand die Schwerkraft aufgehoben haben und sie im Tunnel nach oben fliegt, ist schwer zu sagen – fest steht jedoch, daß man nach Einlegen der zweiten Disk zoomtechnisch ins Auge gefaßt wird, der Gruppenname über einer Fahrbahn aus Dungeonbauteilen und dann der Titel des Werks erscheint. Auf einen nächtlichen Flug durch zartrosabläulichen Voxelspace folgt eine quadratgefleckte 3D-Ebene, aus deren Decke und Boden sich gefährlich dicke Pfeiler schieben. Zudem turnt hier ein Vektorobjekt herum, das die Konsoleros aus „Viewpoint" am 3DO kennen. Durch den Voxelspace geht's nun zurück zu einem gigantischen Uhrwerk, über dem ein pinkfarbener Vektor-Stern rotiert. Die letzte Station markiert dann ein 3D-Dungeon in schicker Kameraperspektive, und das wortwörtlich – zunächst scheint es hier nämlich kein Entrinnen zu geben. Zum guten Schluß folgt aber doch eine blitzartige Befreiung, und auch der treibende Technosound findet nun ein Ende. Schade eigentlich, denn dieses toll durchgestylte Demo hätte ruhig länger dauern dürfen.



Auf stolzen drei Disks kommt das Mammutwerk von Tilt daher. Mammut paßt übrigens ganz gut, denn im Anschluß an Gruppenname und Demotitel (der von einem einsamen Sänger auf einem Hügel präsentiert wird) darf wahrhaftig ein Elefant ausprobieren, wie laut er tröten kann. Und weil dann Beavis und Butthead mit Phonstärke protzen, dürfte die Musikrichtung dieses Demos schon weitgehend klar sein. Es folgen lässig von oben und unten ins Bild swingende Credits, bunte Musterspiele in einem Oval, das kurze Intermezzo eines Bassisten sowie der Auftritt von drei biegsamen Grazien – so biegsam, daß man sie am liebsten selbst wieder geradeziehen möchte! Bevor nun eine rasante Fahrt über eine 3D-Ebene startet, gibt sich noch eine Art von Wurzelsepp die Ehre, während im Anschluß süße Lippen säuseln dürfen. Weiter geht's mit einer durch das Bild scrollenden Burg, die kurz drauf als Textur auf einer elastischen Rolle wiederkehrt. Dann fordert uns ein Soldat der Friedenstruppe zum Einwurf der dritten Disk auf, die eine Digi-Sequenz aus der Star Wars-Trilogie enthält, bei der sich der Millennium-Falke als Zerstörer des Todessterns betätigt: Ein explosives Ende für ein explosives Demo!



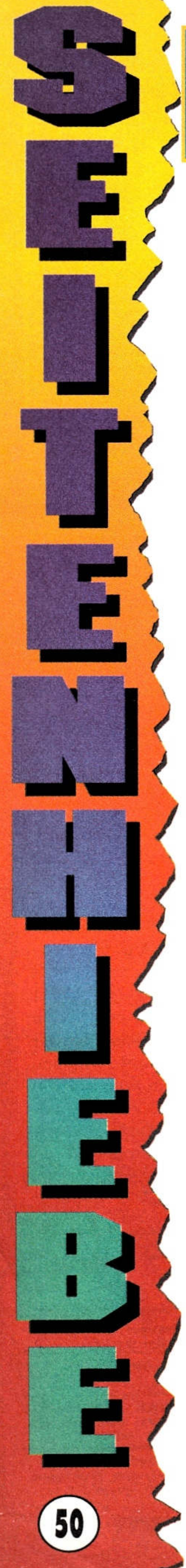


Die polnische Gruppe Ladybird Design eröffnet ihr AGA-Trackmo (das auf der Gelloween Party released wurde) mit einer Kurzstory über flotte Käfer und läßt dann Dotlinien wild über den Screen sausen. Sobald sie sich wieder beruhigt haben, dreht sich eine bunte Dot-Stadt so lange auf einem Plateau nach links und rechts, bis ein unheimlicher Geselle erscheint, um sich nahe einer Burg auszuruhen, über deren Himmel der Demo-Titel thront. Ist auch diese Szene wieder in der Versenkung verschwunden, bumpt ein Dotwürfel innerhalb eines rotierenden Würfels über den Screen. Ehe es jetzt auf eine Wirbelwindreise im viereckigen Dottunnel geht, gibt's noch einige Kontaktadressen. Sodann ist ein schwerbewaffnetes Spitzohr zu bewundern, und schon nähern wir uns dem Ende der großen Dot-Show: Mit den Credits, einem Wechsel von Hammersound zu fröhlicher Mainstream-Musik und einem sanften Scroller zu den üblichen Infos schließt die Vorstellung.

JA, ICH WILL!

Wer bei dieser Formel nicht den Traualtar, sondern die tollen Demos dieser Seiten im Sinn hat, dem kann geholfen werden: Wie immer verrät Euch unsere Infobox alles zu den Systemanforderungen, Preisen und Bezugsadressen der aktuellen Digi-Shows. Und wie immer wünschen wir Euch viel Spaß beim Angucken! (ms)

Titel	Lauffähig auf	Preis Lieferumfang	Bezug
IMAGINE	A1200 + A4000	2,– DM +Porto 1 Disk	Nordlicht PD Service Alter Fischerspfad 10, 26506 Norden Tel.+Fax: 04931/16 72 22
MOTION – ORIGIN 2	A1200 + A4000	2,– DM + frank. Umschl. + 2 Leerdisks 2 Disks	Malik Aziz, Meischenfeld 102 52076 Aachen
NO FUTURE	A1200 + A4000	5,10 DM + Porto 3 Disks	AMItech Computerversand Frank Heine Th.-Heuss-Str. 21, 38444 Wolfsburg Tel. + Fax 05361/74650
TRAITOR	A1200 + A4000	2,– DM + Porto 1 Disk	Nordlicht PD Service Alter Fischerspfad 10, 26506 Norden Tel.+Fax: 04931/16 72 22



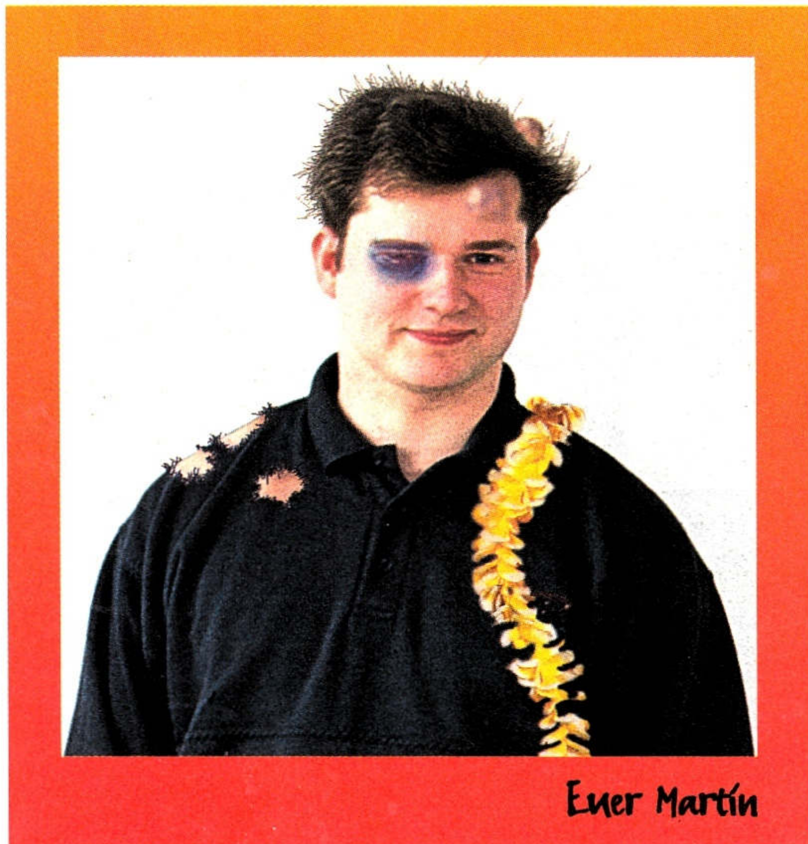
Die Forderungen nach der Rückkehr dieser Rubrik waren beim besten Willi nicht mehr zu überhören, jetzt ist es soweit. Gründermama Brigitta ist allerdings nach wie vor beim Friseur, dafür stellt sich hier und heute unser Filius Martin Schnelle vor..

Alsdann: Ich bin der Martin, ne? Doch ganz unabhängig von der Bürde des doofen Liedes hat man es als Neuer ohnehin schon nicht leicht – erst recht nicht in einem derart chaotischen Betrieb wie der Joker-Redaktion. Und so will ich die Gelegenheit nützen, Euch meine ersten Eindrücke zu vermitteln:

Der erste Schock ereilte mich völlig unvorbereitet. Ich hatte es mir gerade an meinem neuen Arbeitsplatz (Computer, Drucker und Software sind selbst mitzubringen, ein Bleistift wird gestellt...) bei einem Täßchen Kaffee gemütlich gemacht, als markerschütterndes Geschrei durch die Gänge schallte! Huch, hatte man mir beim Einstellungsgespräch nicht zugesichert, daß die Prügelstrafe für Redakteure in Absprache mit Amnesty International nur noch ganz, ganz selten durchgeführt werde? Aber nein, bei genauerem Hinhören handelte es sich um Gesang. Aha, Papa Joe bringt seine berühmten friesischen Seemannslieder zum Vortrag – bis ihn jemand zum Schweigen bringt. Das kann ja heiter werden... Wurde es kaum eine halbe Stunde später dann auch, als das versammelte Layout meine Schreibstube stürmte, um mir mitzuteilen, daß der verlagseigene Fotoapparat (ein preiswert erworbenes Modell aus alten NVA-Beständen) leider kaputt sei – und man mich zur Illustration dieser Seite daher leider auf die Scannertrommel spannen müsse! War aber halb so wild, inzwischen sind auch die Schmerzen beim Bücken schon etwas zurückgegangen. Tiefer hat es mich getroffen, als meine geniale Idee für ein neues Special über Softwarefirmen aus Hawaii und dem pazifischen Raum von Michael wegen kleinlicher finanzieller Überlegungen abgeschmettert wurde – schließlich hätte ich mich selbstlos für den Lokaltermin zur Verfügung gestellt und hatte bereits die Koffer gepackt.

Dann eben nicht, dachte ich bei mir, und rüstete mich mit hängenden Schultern zum Antrittsbesuch im Zimmer meiner Kollegen Steffen, Mick und Manfred. Kaum eingetreten, fliegt mir ein Fußball an den Schädel, und es erschallt in schönstem Fränkisch: „DOOOR! DOOOR!" Nachdem sich die roten Nebelschwaden wieder verzogen haben, spendet mir der Schütze Trost (Steffen in voller Vereinsmontur von Kaiserslautern) und ernennt mich zum Schiedsrichter ehrenhalber. Weil er aber Schiedsrichter nicht sonderlich gut leiden kann, gibt er mir noch eine Kopfnuß mit auf den Weg und zieht sich zu „FIFA Soccer" zurück. Mein fragender Blick in Richtung meines Bruders Michael Schnelle bleibt nicht unbeantwortet: „Hast du wirklich geglaubt, daß ich nur wegen der Tests von Flugsimulationen mit einem Helm in die Arbeit gehe?!"

Da unser Schach-Profi Manfred wegen fortgeschrittener Pupillenstarre ohnehin unansprechbar ist (noch im Krankenhaus soll er stundenlang „Turm auf E4, verdammt nochmal" gemurmelt haben), ziehe ich weiter zur Kemenate von Monika. Vielleicht kann sie mir ja den kaputten Fotoapparat erklären, schließlich schießt sie hier die Porträtbilder. Da sie mit Joachim in einem Raum untergebracht ist, messe ich dem daraus hervordringenden Gejohle keine große Bedeutung mehr bei – ein fataler Fehler, denn diesmal handelt es sich tatsächlich um Kampfschreie! In einem Schauer aus Beton und Glasscherben fliegt urplötzlich eine Gestalt mit Stirnband und gestrecktem Bein auf mich zu, die ich gerade noch als Ninja-Moni identifiziere, ehe ich gnädigerweise die Besinnung verliere. Tja, man soll eben nie unangemeldet im Zimmer einer Dame auftauchen. Etwas Rauhes und Feuchtes weckt mich aus meinem Schlummer: Daisy leckt mir über das Gesicht, während Mad Max dem Köter immer wieder „FASS!" in die Ohren brüllt. Und während ich mich noch in mein Büro zurückschleppe, treffe ich auf Richy, der mir mit todernster Miene erklärt, wieviel Glück ich an meinem ersten Tag gehabt hätte – schließlich hätte ich ebensogut den Furien von der Verwaltung, Brork oder gar dem Joker persönlich in die Hände fallen können! Es ist also wahrhaftig kein Wunder, daß diesmal ich diese traditionsreiche Seite schreiben durfte; alle anderen waren eben viel zu beschäftigt. Was mich wirklich wundert, ist bloß, daß trotzdem jeden Monat ein neues Heft fertig wird...





Wir machen den Weg frei – mit beschleunigter Heftlieferung zum Sonderpreis und einer voll spielbaren Demoversion des neuen Amiga-Boliden von Team 17: ALL TERRAIN RACING!

Wer ein Abo hat, fährt erst mal billiger: Nur so gibt's alle 10 Ausgaben eines Joker-Jahres zum Preis von 9, also für bleifreie 63,– DM (Ausland: 75,– DM). Dann werden die Hefte von uns rasant schnell, nämlich eine Woche vor dem Kiosk-Start, abgeschickt – natürlich umweltschonend und wetterfest verpackt. Aber der absolute Hammer ist diesen Monat unsere Prämie für Neuabonnenten:

Es wartet eine voll spielbare Demoversion von „ALL TERRAIN RACING" MIT ALLEN FEATURES UND RENNMODI der Verkaufsfassung! Ihr dürft Euch also auf sämtliche im Test angesprochenen Qualitäten des brandneuen Rennspiels von Team 17 freuen, nur daß hier pro Modus (Einzelfahrt, Duelle und Liga) eben bloß eine Strecke befahrbar ist.

Na, wenn das keine guten Gründe sind, gleich mit dem ausgefüllten Coupon zum Briefkasten zu rasen? Schließlich gibt's diesen Mega-Bonus nur im April, dafür aber dann bei jeder Abo-Verlängerung eine weitere Top-Prämie!

FÜR NEUABONNENTEN GRATIS: EIN VOLL SPIELBARES DEMO VON „ALL TERRAIN RACING" MIT ALLEN FEATURES UND MODI DER VERKAUFSVERSION!!!

Name & Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ / Wohnort

Datum / 1. Unterschrift (bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Joker Verlag, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift

ICH BESTELLE AB (INKL.) AUSGABE: ____ /____

ICH BEZAHLE DURCH BANKABBUCHUNG ☐

KONTOINHABER: ____

KONTO – NUMMER: ____

GELDINSTITUT: ____

BANKLEITZAHL: ____

ICH BEZAHLE PER VORKASSE (SCHECK ODER BARGELD LIEGT BEI) ☐

ICH BEZAHLE NACH RECHNUNGSERHALT DURCH ÜBERWEISUNG AUF POSTGIROKONTO: ☐

NR.: 444 714 – 806 BLZ 70010080

BITTE GEBEN SIE BEI ZAHLUNGEN ODER KORRESPONDENZ IMMER IHRE KUNDENNUMMER AN!

Bitte einsenden an:
JOKER Verlag • Abo – Verwaltung AJ
Bretonischer Ring 2 • 85630 Grasbrunn

WENN IHR DAS SCHÖNE HEFT NICHT ZERSCHNEIDEN WOLLT; KEIN PROBLEM: POSTKARTE MIT DEN ENTSPRECHENDEN DATEN TUT ES NATÜRLICH AUCH



Ruhmeshalle

Up & Down

Statt Euch hier in den April zu schicken, vergeben wir gleich die aprilfrischen Games: Mit Dogfight sattelt die Kampfflieger
Uwe Putz, Buxtehude
Mit Gunship 2000 startet seinen Heli
Martin Dreisbach, Hilchenbach
Und mit Impossible Mission 2025 beweist seine Geschicklichkeit
Martin Vetterling, Stade

Stromausfall

Mit Doom Trooper überbrückt stromlose Stunden
Wiebke Busch, Landesbergen
Und mit Dunarion spielt sich durch ein Fantasy-Europa
Stefan Hoffmann, Waldershof

Kicker Cup

Angetreten zum Abräumen: Mit Der Trainer trainiert seine Digi-Mannen
Andreas Schönboger, Denkendorf
Den Joker-Joger ziehen sich in Kürze über
Michael Klaasen, Steinfurt
Dirk Blech, Kerpen
Gregor Forst, Aachen
Die Joker-Watch binden sich ums Handgelenk
Hansjörg Nolte, Erfurt
Knut Meyer, Bielefeld
Andreas Braun, Berlin
Das Joker-Shirt paßt astrein
A. Baumert, Rostock
Robert Kraus, Usingen
Mike Feja, Weida

Marbulös

Leider können wir aus Platzgründen (es sind wieder mal mächtig viele Namen hier unterzubringen) nur die ersten 40 Gewinner auflisten – die restlichen werden gesondert benachrichtigt. Beginnen wir also mit der Marblelous-Vollversion, je eine bekommen
Roland Knipschild, Hattingen
Ralf Peterek, Rheine
Wolfgang Vogel, Aichtal
Marc-René Küppers, Mönchengladbach
Thomas Frisch, Schwandorf
C. Wallesch, München
Florian Schulz, Bad Essen
Mathias Lang, Leimen
Markus Liwinskas, Hildesheim
Patrick Böhm, Pforzheim
Mit der Demoversion lassen die Murmeln rollen
Thomas Meißner, Leipzig
Martin Agel, Gladenbach
Eric Preuß, Bad Ems
Christian Dethloff, Eppertshausen
Klaus Näther, Münster
J. Engessen, Wilhelmshaven
Andreas Keiber, Siegen
Andreas Moser, Ammerthal
Florian v. Kochansky, Nennslingen
Thomas Wirth, Netphen
Uwe Klünder, Krefeld
Nico Theumer, Weyhausen
Uwe Zemke, Nindorf
Thomas Jakschitz, Altbach
Daniel Kocis, Reutlingen
Michael Heßling, Essen
Sebastian Grupe, Celle
Thomas Magnus, Geisenheim
Carsten Nase, Hattingen
Christian Seitz, Garching
Jens Bischoff, Friedrichshafen
Michael Enser, Bechhofen
Melanie Titz, Coesfeld
Florian Niebergall, Berlin
Roswitha Götz, Gernsbach
Gerhard Dittrich, Frontenhausen
Bastian Groth, Hamberge
Philipp Müller, Nennslingen
Harald Kauert, Hamburg
Olaf Hecht, Berlin

MicroProse-Los

Daß nur Flugduelle gemeint sein konnten, war Euch klar, und so konnten wir auch unter Euren Zuschriften keine einzige falsche Antwort ausfindig machen. Schreiten wir denn zur Bekanntgabe der Gewinner: Der erste Preis, alle fünf Simulationen, geht an
André Heyland, Hamburg
Drei Spiele nach Wahl bekommt
Christian Brozys, Aupitz
Je ein Spiel durften sich aussuchen
Philip Kaufmann, Braunschweig
Oliver Krause, Dietenhofen
Manfred Gude, Schwarzenbek
Alexander Haipel, Mühlacker
Thomas Adler, Pirna
N. Janosch, Eschweiler
Stefan Igel, Plettenberg
Andreas Roth, A-5730 Mittersill
Carsten Kreutzer, Rendsburg
Oliver Dehne, Osterholz
Ulrike Reiser, A-Wien
Matthias Krause, Oldenburg
Uwe Behrends, Peine
Und vom Überraschungspaket lassen sich überraschen
Michael Poppitz, Helmstedt
Helga Stromberg, Steinhagen
Michael Obieglo, Ahaus-Wüllen
Ronny Kehlitz, Zerbst
Daniel Staufenbiel, Wolgast
Jascha Buder, Neuwied
Christian Sievert, Holzwichede
Carsten Schelm, Moringen
Holger Daum, Berlin
Markus Bogusch, Laatzen
Magnus Brüning, Ostbevern
Andreas Imre, Rottenburg
Manuela Ludwig, Dormagen
Dennis Cellarius, Waltershausen
Sebastian Otte, Osnabrück

Damit wär's mal wieder geschafft, wir wünschen viel Spaß mit den Preisen – und laßt Euch nicht in den April schicken, sondern schickt lieber selber!

WISSENSWERTES ÜBER BRORK

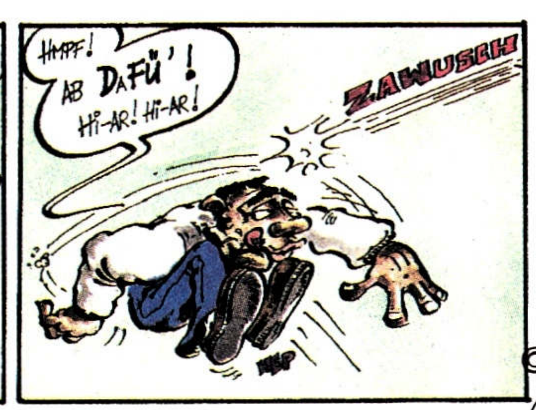
(zum Ausschneiden* und Wegschmeißen)

HEUTE: TEIL 37

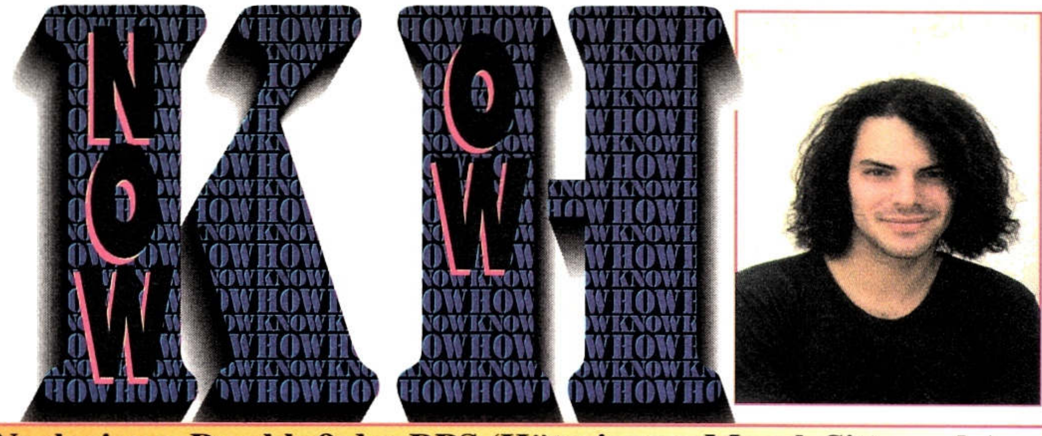
Zahllose Symposien, täglich Kongresse, Tagungen allerorten — alle denkbaren Themen wurden im Laufe der Menschheitsgeschichte aufgegriffen und abgehandelt. Dennoch hängt eine bis dato unbeantwortete Frage im Raum, schal wie das Destillat abgestandener Biere, gepaart mit kaltem Rauch am Morgen nach einer Party: *Wie* um alles in der Welt konnte eine Kreatur mit der Physiognomie eines Neandertalers, dem Charme einer B-52, der Grazie eines Wojtyla und dem IQ eines Retorten-Bries eine Anstellung als Redaktionsbote in einem Verlag finden, der völlig zu Recht und bar jeden Zweifels umstritten als Pilaster der Hochkulturlandschaft dieses Landes gilt, das doch als jenes der Dichter und Denker ... also, darüber lohnt es sich schon mal 5 Sekunden zu meditieren. Und wir kommen zu dem Ergebnis: Diese Kreatur, nennen wir sie der Einfachheit halber „Brork", ist ganz einfach wahnsinnig kompetent, insbesondere beherrscht er die im Zuge der fortschreitenden Computerisierung doch so sehr gefragte Datenfernübertragung virtuos wie kein zweiter, und das auch noch mit links!
Beobachten wir also ganz einfach drei Panels aus Brorks Alltag:







*falls Sie dieses Heft nicht zerschneiden wollen, kaufen Sie sich halt noch ein weiteres!



Nach einem Beschluß der BPS (Hüterin von Moral, Sitte und Anstand) vom 01.04.1995 darf die Rubrik „Know How" wegen Anstiftung zum Betrug ab ihrem nächsten Erscheinungstermin nur noch an (dem Gesetz nach) volljährige Personen abgegeben werden. Demzufolge ist es (dem Gesetz nach) minderjährigen Lesern des Amiga Jokers untersagt, Seiten dieser Rubrik an Personen unter 18 Jahren abzugeben…oder so.

HILFE!! FRAGEN?!

In **Reunion** gilt es, einen seltsamen Typ, der in einer Bar herumlungert, zu liquidieren. Nur zu dumm, daß sich eben diese Zielscheibe weder durch rohe Gewalt noch durch vernünftige Argumente dazu bewegen läßt, in die ewigen Jagdgründe abzureiten! Wer weiß, wie man dem standhaften Burschen über den Jordan hilft? Ein weiteres Problem stellen die Morguls dar: Egal, welche Kampftaktik oder Waffen gewählt werden, die Jungs sind im Bodenkampf einfach nicht zu schlagen! Ein kleinen Kursus in Morguls-Vernichtung täte also mal ganz gut…

In der Gruft herrscht dicke Luft – denn die kampfgewohnten Helden von Roger stehen in der **Black Crypt** vor einem zweiköpfigen, wild um sich schlagenden Monster. Von den gewaltigen Hieben des Fieslings keineswegs beeindruckt, griffen die stolzen Recken zu ihren Schlag- bzw. Schneidinstrumenten und schlugen nach bestem Wissen und Gewissen auf ihn ein. Doch egal, wie hart oder schnell ihre Waffen auf den tobenden Unhold niedersausten, die Wirkung war und ist gleich Null! Nun stehen sie ratlos und erschöpft in einer Nische herum und harren Eurer Hilfe!

Im Zeitalter der brutalen Karate-Metzeleien gibt es doch tatsächlich noch fernöstliche Kampfsportler, die ihre Schnelligkeit und ihr Geschick im guten alten **Budokan** auf die Probe stellen! Zu ihnen gehört auch Thomas, der momentan in der Kampfarena von einem Typ mit Kusari-gama (Sichel und Kette) ordentlich Prügel bezieht. Natürlich würde der arme Prügelknabe dem Sichel-Mann gerne mal zeigen, wo der Chinese den Reiswein holt, nur leider fehlt's noch an der nötigen Taktik, die ihm hoffentlich einer von Euch verraten kann!

Der Ausgang des Eis-Wasser-Levels der **Project X Special Edition 1993** wird von einem mächtigen Monster bewacht. Trotz herben Beschusses ist es einem tapferen Kampfpiloten bislang nicht geglückt, den Feind sichtlich zu schwächen geschweige denn zu töten! Nun stellt sich dem ratlosen Fighter natürlich die Frage, ob das dicke Ding vor ihm überhaupt zu vernichten ist, und wenn ja, dann wie?

Tja, Ihr Kämpfer, Strategen und Abenteurer – soviel von der Problemfront! Nun ist es an Euch, Eure armen gebeutelten Kameraden aus dem Sumpf ihrer Unfähigkeit zu ziehen, indem Ihr eine passende Antwort auf eine oder mehrere der obigen Fragen zu Papier bringt. Steckt den hilfreichen Wisch anschließend schleunigst in ein Kuvert, pinselt unsere Adresse sowie das **Kennwort: Fragen** in gut lesbaren Schriftzeichen drauf, und stopft das Ganze schließlich in den nächstbesten Briefkasten. Neben unzähligen Lobeshymnen, Danksagungen und Huldigungen der Erretteten winken Euch bei Veröffentlichung Eures Beitrags auch noch ein paar Märker aus Michaels Privatschatulle!
Und denkt daran: Bei Schwierigkeiten aller Art weiß natürlich Joker Rat! Mit anderen Worten: Schreibt uns Eure spieletechnischen Probleme und seid versichert – wir werden sie auf dieser Seite lang- und breittreten! Bevorzugt Ihr jedoch eher eine persönliche Beratung, dann greift Euch den nächstbesten Telefonhörer und ruft an, denn einmal in der Woche heißt es

HOTLINE
JEDEN MITTWOCH VON 16.00 BIS 19.00 UHR UNTER FOLGENDEN RUFNUMMERN:
089/46 38 23
ODER
089/460 58 22

INHALT

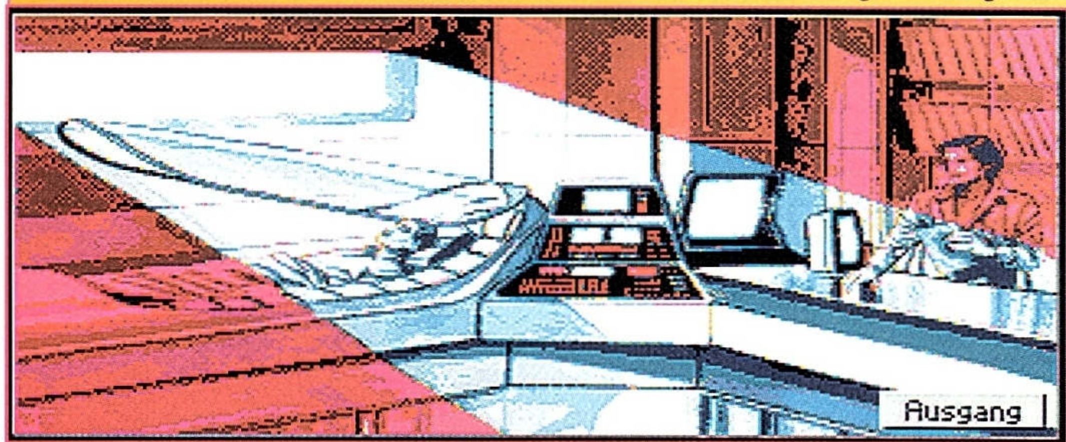
Still im April?

O nein, nicht mit uns! Denn wir verkünden auch in diesem Monat unser Anliegen in voller Lautstärke: Wir wollen Euer Wissen, so es sich dabei um Cheats, Tips, Tricks, Lösungen, Karten und anderen „Know How-fähigen" Kram handelt! Also auf der Stelle hinsetzen, alles Wissenswerte zu Papier bringen, längere Texte, Tabellen oder Code-Listen bitte zusätzlich im ASCII-Format, gezeichnete Karten hingegen im IFF-Format auf Diskette bannen, alles in einen Briefumschlag stopfen, untenstehende Adresse draufpinseln und ab dafür in den nächsten Briefkasten. Nachdem dann wir Eure Machwerke in einer schier endlos dauernden Prozedur auf Funktionstüchtigkeit, Aktualität und nicht zuletzt auch Originalität (ja, ja, Ihr Abschreiber…) geprüft haben, werden wir entscheiden, ob Euer Geschreibsel würdig genug ist, diese kostbaren Seiten zu zieren. Wenn ja, könnt Ihr schon mal den Regenschirm aufspannen, denn ein paar Wochen später werden **bis zu 300 muntere Märker** auf Euch niederprasseln!

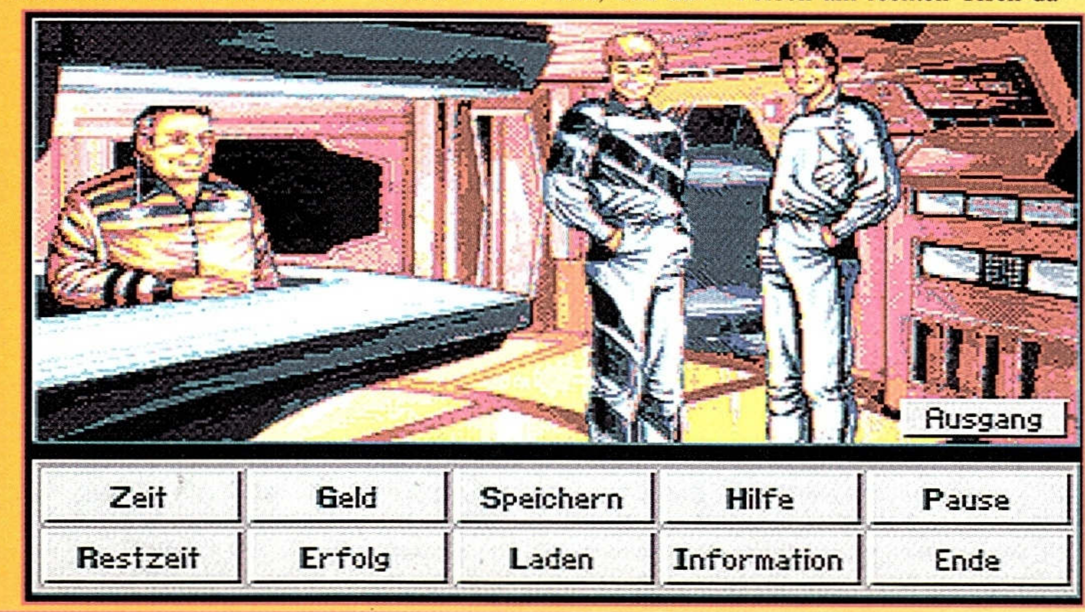
JOKER VERLAG
„Know How"
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn
Fax: 089/460 49 77

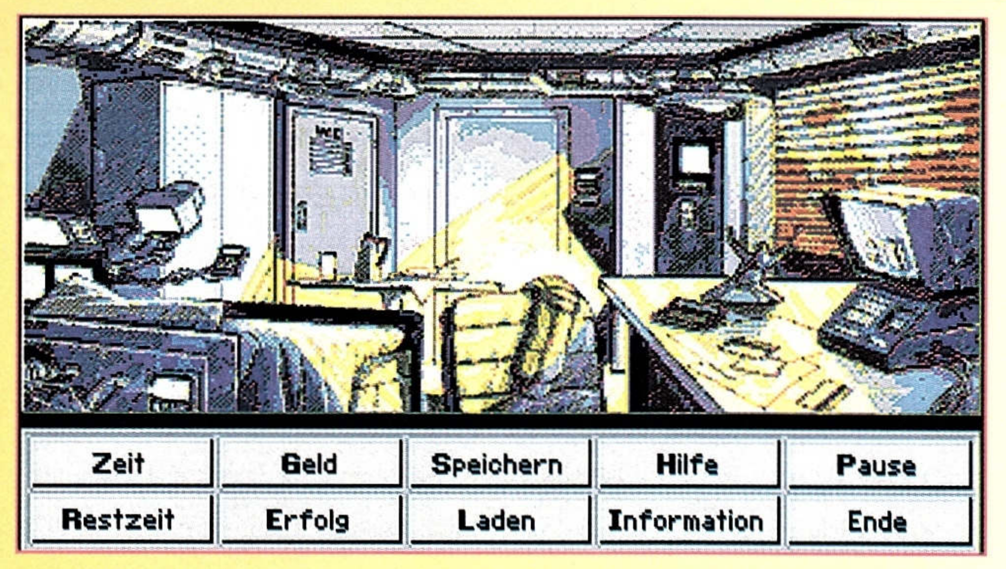
LÖSUNG

SKYWORKER



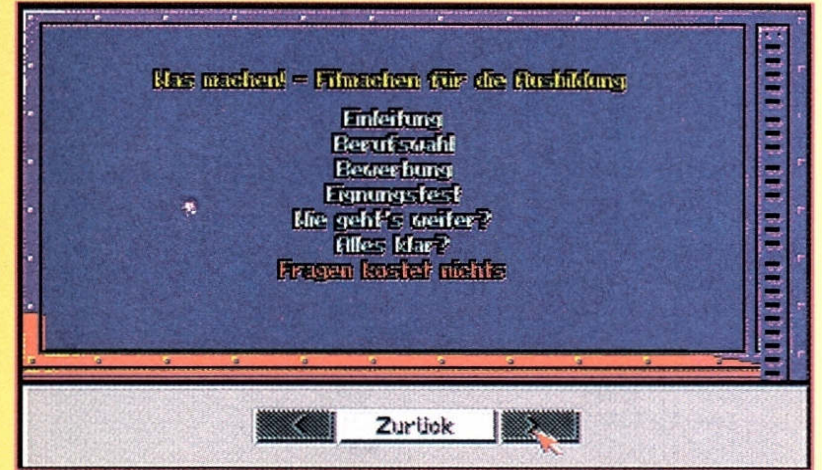
Centropolis, Oktober 2158. Voller Elan und Zuversicht besteigt Oliver Runge das interstellare Transportshuttle, läßt sich auf dem für ihn bestimmten Sitz nieder und schwebt der legendären Wolkenstadt „Sky-City" entgegen. Der Grund: In den nächsten drei Monaten ist es seine Aufgabe, eine passende Lehrstelle für sein Bildschirm-Ego zu finden. Na, denn mal in die Hände gespuckt, und auf geht's:
Gleich nach der Ankunft statten wir der Zentrale einen Besuch ab. Wie erwartet heißt man uns aufs herzlichste willkommen und versorgt uns auch sogleich mit einigen wichtigen Überlebenstips. Außerdem überträgt man uns die Teleporternummern für die Vitaminbar und das „Sundown"-Restaurant auf unsere ID-Karte. Da jedoch diese beiden Institutionen zur Zeit noch geschlossen haben, geht's erst mal in unsere bescheidene 1-Zimmer-Wohnung. Dort nehmen wir die Datenbank des InterComs etwas genauer unter die Lupe: Unter der Rubrik „Arbeitsmarkt" erhalten wir einen Überblick über alle derzeit verfügbaren Lehrstellen und die Telefonnummern der entsprechenden Firmen. In der Nachrichtenspalte können wir interessante Neuigkeiten in Erfahrung bringen, zum Beispiel die Neueröffnung einer neuen Drogerie. Der Freizeitrubrik entnehmen wir die Teleporternummern des Fitneßcenters und der Berufsberatung. Was läge nun wohl näher, als jener Berufsberatung einen Besuch abzustatten?! Die freundliche Angestellte dort stellt uns einige Fragen, die wir ganz persönlich nach bestem Wissen und Gewissen beantworten. Nach eingehender Analyse der gegebenen Antworten steht somit der Idealberuf für unseren Bildschirmhelden fest.
Um neue Fähigkeiten zu erlernen oder eventuelle Kenntnisse noch zu erweitern, begeben wir uns ins Schulungszentrum. Der dortige Lehrer überreicht uns eine Liste mit den derzeitig angebotenen Kursen. Aus dem reichhaltigen Angebot müssen wir mindestens zwei Kurse und zwei Praktika selektieren. Diese sollten nach Möglichkeit in Einklang mit dem gewählten Beruf stehen. Übrigens fließt durch diese Weiterbildungsmaßnahmen auch noch ein ansehnlicher Betrag Geld in unsere arg gebeutelte Lehrlingskasse!
Nächster Anlaufpunkt ist die Aussichtsplattform, wo wir einige nette Leute antreffen, unter anderem eine junge Studentin, mit der wir uns für den nächsten Abend gegen 5 Uhr im „Sundown" verabreden (Antworten: 2, 1, 2, 2, 2, 1).
In der nahegelegenen Drogerie erwerben wir ein Stück Seife, etwas Eau de Toilette, ein Deo und eine Tube Zahncreme. Inzwischen dürfte es bereits 12 Uhr sein, und das Fitneßcenter müßte seine Pforten geöffnet haben (sollte dies nicht der Fall sein, könnt Ihr die Uhr im Zeitmenü ein wenig manipulieren). Bei einem Gespräch mit dem Sportler in der rechten Ecke können wir die Teleporternummern der Boutique und des Second-Hand-Ladens in Erfahrung bringen (Antworten: 1, 3, 2, 1). Des weiteren wäre es ratsam, beim Clubbesitzer eine Mitgliedskarte zu beantragen.
Nachdem wir genug für unsere Fitneß getan haben, machen wir uns auf den Weg zur Vitaminbar. Hier bestellen wir uns einen Drink nach Wahl und führen ein kurzes Gespräch mit dem Gast, der links an der Theke lümmelt. Im Sundown-Restaurant, das inzwischen geöffnet haben sollte (16:30 Uhr), sprechen wir den Herrn am linken Tisch an und erfahren von seiner Tätigkeit als Wohnungsmakler (Antworten: 1, 1, 2, 1). Leider fehlt uns im Moment noch das nötige Kleingeld für ein größeres Apartment. Wenige Augenblicke später (eventuell kurz den Raum verlassen und wieder betreten) haben wir die Möglichkeit, ein paar Worte mit dem Restaurantbesitzer zu wechseln. Dabei erkundigen wir uns geschickt nach einer eventuellen Lehrstelle. Der Chef zeigt sich von unserem Engagement sichtlich beeindruckt und vermittelt uns prompt die InterCom-Nummer seines Büros. Die Person am rechten Tisch da-





gegen verklickert uns die Teleporternummer des örtlichen Kasinos. Aus Neugierde suchen wir diese Lasterhöhle auf und lassen uns von den Gästen des Hauses die Spielregeln erklären. Wer danach Lust zu mehr hat, kann durchaus eine Runde mitzocken!

Gegen Abend sollten wir dann wieder in unserer Wohnung eintreffen und uns eine Portion Schlaf (bis etwa 8:30 Uhr) gönnen.



Am nächsten Morgen suchen wir zunächst das Bad auf und schnappen uns die Straßenkluft aus dem Schrank. Anschließend geht's in die Boutique, wo wir uns vom Verkäufer fachmännisch beraten lassen und einen Anzug für spätere Bewerbungsgespräche erwerben (Antworten: 2, 1, 2, 4).

Von äußerster Wichtigkeit ist ein erneuter Besuch in der Sky-City-Zentrale, dort kann uns der Sekretär nämlich ein paar wichtige Dokumente für die Bewerbung verschaffen (Antwort: 3). Ausgehändigt werden diese allerdings im Nebenraum (Antworten: 1, 3, 1, 1).

Zurück in der gemütlichen Wohnung, machen wir uns an die Bearbeitung des Lebenslaufs, indem wir diesen Menüpunkt im InterCom-Netz anwählen. Für die Bewerbung geeignet sind lediglich Beispiel 1 und 4. Also speichern wir den gewünschten Lebenslauf auf unsere ID-Karte und setzen uns telefonisch mit den entsprechenden Firmen in Verbindung. Auf diese Weise erhalten wir Termine für Vorstellungsgespräche bei den jeweiligen Betrieben.

Etwa gegen 17 Uhr machen wir uns auf den Weg ins „Sundown"-Restaurant. Wie vereinbart kommt es zu einem Treffen mit der jungen Frau vom Vortag. Nach einem gemütlichen Abend kehren wir glücklich in unser Heim zurück und gönnen uns einige Stunden Ruhe.

Es kann durchaus sein, daß nun einige Tage Leerlauf folgen, denn erst die Vorstellungsgespräche sind wieder von Bedeutung im Spiel. Dabei sollte man auf Pünktlichkeit und ein gepflegtes Äußeres (Anzug) achten. Bei den Gesprächen selbst sind gescheite Antworten äußerst wichtig. Manchmal kann es auch vorkommen, daß man gleich mit einem Eignungstest konfrontiert wird. Eine Entscheidung, ob man die entsprechende Lehrstelle erhält, fällt erst in den nächsten Tagen. In der Zwischenzeit gibt es für uns nicht allzuviel zu tun. Also verbringen (verschlafen) wir die Zeit in unserem heißgeliebten Apartment und warten sehnsüchtig auf einen Anruf.

An einem der folgenden Tage erhalten wir die Antworten in gespeicherter Form auf unserem Telefoncomputer (abhören). Sollte das Vorstellungsgespräch positiv verlaufen sein, bekommen wir eine Einladung zum Eignungstest. Wird dieser Test bestanden, haben wir die Lehrstelle für unseren Bildschirmhelden schon so gut wie sicher. Nach den anstrengenden Prüfungen ist es nur allzu verständlich, daß wir uns ein wenig Schlaf gönnen.

Am übernächsten Morgen stürzen wir uns voller Erwartung auf den InterCom und hören die hinterlassenen Botschaften der Firmen ab. Eigentlich müßte mindestens eine Zusage dabeisein. Wenn nicht, müssen wir die gesamte Bewerbungsprozedur erneut durchmachen, nur halt bei anderen Firmen. Sollte der erstgenannte Fall eingetreten sein, machen wir uns auf den Weg in die entsprechende Firma und nehmen freudestrahlend den Lehrvertrag entgegen.

Ein letztes Mal statten wir der heißgeliebten Vitaminbar einen Besuch ab. Bei einem Gespräch mit einem der Gäste erfahren wir von einem geheimnisvollen Virus, das seit geraumer Zeit in einigen Computersystemen der Stadt sein Unwesen treibt (Antworten: 3, 4, 3, 1, 1). Glücklicherweise speichert man uns den passenden Anti-Viren-Scanner direkt auf unsere ID-Karte (na, so ein Glück...). Zwei Tage später hören wir routinemäßig den Telefoncomputer ab und stoßen dabei auf die Nachricht einer alten Bekannten, die inzwischen in der Sky-City-Computerzentrale tätig ist. Voller Stolz bittet sie uns um einen Besuch an ihrer neuen Arbeitsstelle. Kurzentschlossen machen wir uns auf den Weg zur besagten Zentrale. Verzweifelt versuchen wir der guten Frau klarzumachen, daß sich ein Virus unbemerkt in das Computersystem eingeschlichen haben könnte (Antworten: 1, 2, 2, 1, 2, 1). Auf irgendeine Weise gelingt es uns schließlich, den Operator davon zu überzeugen, den Viren-Scanner zum Einsatz zu bringen, und mit Hilfe unseres Paßworts kann das gemeingefährliche Virus endgültig zum Erlahmen gebracht werden. Diesem Umstand ist es zu verdanken, daß die himmlische Wolkenstadt in allerletzter Minute vor dem Zusammenbruch bewahrt wird. Unser selbstloser Einsatz hat sich also ausgezahlt. Glücklicherweise sieht das der Bürgermeister genauso und macht uns zum Ehrenbürger von Sky-City. Was für ein herrliches Happy-End!?!

ANTWORTEN

DIE HEISSERSEHNTEN

„Familien"-Berater Lars Beißert weiß in Sachen ***Der Clou!*** (AJ 2/95) Rat:
Nachdem wir den Drogenkoffer im Hotel geöffnet haben und uns über dessen berauschenden Inhalt im klaren sind, vernehmen wir das eindringliche Klingelgeräusch unseres Telefons. Mit gemischten Gefühlen nehmen wir den Hörer ab – es ist die Sekretärin des Inspektors, die uns aufgeregt mitteilt, daß ihr Boß auf dem Wege zu uns sei, um uns zu verhaften. „Danke, Püppchen" raunzen wir in den Apparat, stürzen zur Zimmertür raus und lassen uns vom nächstbesten Taxi zu „Cars & Vans" fahren. Dort angekommen, hüpfen wir in unseren spritzigen gelben Jaguar und brausen mit quietschenden Reifen aus der Stadt. Auf dem Firmenparkplatz ereilt uns der nächste Schicksalsschlag: Unser schöner gelber Sportwagen geht nach einer kurzen Explosion in Flammen auf! Nicht gerade erbaut von dieser Tatsache, flüchten wir mit der Erkenntnis, daß hier nur die Mafia ihre Finger im Spiel haben kann, aufs Land, um dort in Ruhe und Abgeschiedenheit etwas Gras über die Sache wachsen zu lassen. Nach einigen Wochen Spazierengehen, Schlafen und Fischen taucht unerwartet Mr. Briggs, ein alter Freund, bei uns auf und unterbreitet uns einen recht verlockend klingenden Vorschlag: Er und zwei Kumpel haben vor, unter unserer fachkundigen Anleitung den Tower auszuräumen! Also nix wie ran an die Arbeit…

Die Affäre ***Heimdall 2*** löst Michael Jurisch:
Das Problem ist eher programmiertechnischer Natur, denn bei der Übersetzung der englischen Heimdall-Version ins Deutsche sind dummerweise ein paar gravierende Fehler passiert: Einige wichtige Texte bzw. Textpassagen der Originalversion werden in der deutschen Ausgabe nicht angezeigt. In der CD32-Version läßt sich dieser Mißstand problemlos beseitigen: Einfach im Auswahlmenü der Landessprache ENGLISH anwählen, und schon geht's weiter! Besitzer der Disk-Fassung werden hingegen nicht umhin können, sich entweder die englische Version zu besorgen oder den Hersteller um eine bugfreie Version anzuhauen!

Die lästige Säule, die in Level 1 des Magierturms von ***Abandoned Places 2*** einen Schalter verdeckt, läßt Jürgen Braun verschwinden: Südöstlich von besagter Säule befindet sich hinter einer Tür in einem kleinen Raum ein Geheimschalter, mit dessen Hilfe sich der störrische Pfeiler in Luft auflöst. Das Durchschreiten des durch eine Säule versperrten Durchganges ist hingegen zur Lösung des Spiels nicht nötig – also vergeßt den Durchgang!

CHEATS

DIE TRICKREICHEN

Gingen Euch bei Eurer fröhlichen Alien-Hatz durch die weitläufigen Levels von ***Tower Assault*** mal die Schlüssel aus, bedeutete dies bislang das Ende Eurer Mission, doch dank David Link gehören derartige Probleme von nun an der Vergangenheit an! So Ihr nun also das lästige Schlüssel-Sparen leid seid, müßt Ihr Euch lediglich in das nächstbeste Intex-Terminal einloggen und über die Tastatur KEYS TO THE CITY eingeben (dabei gilt wie so oft Y=Z!). Sobald Ihr daraufhin den Terminalmodus wieder verlassen habt, sollten sich alle „normalen" Türen ohne Widerrede und ohne einen einzigen Schlüssel zu verbrauchen von selbst auftun. Sesam öffne dich!

Wenn Rallye-Pilot Michael Dieske in das Cockpit seines Boliden klettert, ist keine Schotterpiste dieser Erde mehr vor ihm sicher! Der Beweis: sämtliche Paßwörter zu allen ***Power Drive***-Rennstrecken:

Kenia
Fahrzeug: Mini Cooper
Code: BUJULCBLGBBBVQR2QLDQ
Fahrzeug: Fiat Cinquecento
Code: BQJULBUHLBBBVQJBCQ0J
Schweden
Fahrzeug: Mini Cooper
Code: CBGBUF2UGBBB2NG3CQ05
Fahrzeug: Fiat Cinquecento
Code: CLGBSFLXLBBCKBLCCQ0L
Korsika
Fahrzeug: Mini Cooper
Code: CLNUNDUYGBBCUTHDCQ03
Fahrzeug: Fiat Cinquecento
Code: CUQUUHVGLBBC2PJDCQ09
Arizona
Fahrzeug: Renault Clio
Code: B&JBSB"RQBBCHDYFCQ0G
Finnland
Fahrzeug: Renault Clio
Code: BYMBSCLMQBBDHQ4GCQ0N
Australien
Fahrzeug: Ford Escort Crosworth
Code: BLDUJB2FYBBBVLBHCQ04
Großbritannien Teil 1
Fahrzeug: Ford Escort Crosworth
Code: BQBUGGUJYBBCYTC8CQ0F
Großbritannien Teil 2
Fahrzeug: Ford Escort Crosworth
Code: BQDBGCBJYBBDDMJKCQ04

Wieder zurück von seiner Metzeltour durch die düsteren Dungeons von ***Death Mask***, wusch sich Martin Dunst noch schnell die letzten Blutspritzer von den Händen und schickte uns umgehend seine eben hart erkämpften Levelcodes – das nenn' ich prompten Service!

Level 0: 00000
Level 1: 52385
Level 2: 22428
Level 3: 84843
Level 4: 22087
Level 5: 38641
Level 6: 06395
Level 7: 33224
Level 8: 35527
Level 9: 48962
Level 10: 65074
Level 11: 62438
Level 12: 28283
Level 13: 85325
Level 14: 10769
Level 15: 25324
Level 16: 43542
Level 17: 62156
Level 18: 84678
Level 19: 57039
Level 20: 29264
Level 21: 47446
Level 22: 75330
Level 23: 82855
Level 24: 58474
Level 25: 38392
Level 26: 55276
Level 27: 68163
Level 28: 75156
Level 29: 70948
Level 30: 54334
Level 31: 39814
Level 32: 52262

Die Codes sind übrigens gleichermaßen für Amiga- und CD32-Version gültig!

Quasi in letzter Sekunde flatterten mir sämtliche Levelcodes zum nagelneuen ***Base Jumpers*** auf den Schreibtisch – Zufall? Ein Blitz? Eine Sinnestäuschung? Wie auch immer, Hauptsache, hier sind sie:

Levelcodes:
ONE
TWO
BAT
MAD
TUT
END
WAR
Sub Games:
SEU
OLD
NEW
BEU
BOM
NAB
PAC
HOP
FLY
RUN

Zum Schluß noch schnell ein paar CD32-Codes zum Renn- und Ramm-Spiel ***Roadkill*** – erspielt, getestet und geliebt von unserem Steffen:

Maximum Overkill Grand Prix:
LQPONTDKCH
Badlands Mega Smash:
HQPOOFHBCR
Roadkill Eliminator:
PQPOQPRONH

DIE SOLIDEN

Wie bereits in der letzten Ausgabe versprochen, wagen wir uns bei ***Tower Assault*** heute in die Höhle des Löwen oder vielmehr in den Turm der Aliens. Mit dabei sind auch dieses Mal wieder Martin Vetterling und Rene Zenker, deren Forscherdrang wir Lösung bzw. Karten verdanken...

Main Tower Level 1: Gehe nach Süden bis zum Aliengewebe, und lese Dir die Smartcard, die davorliegt, durch: Das Aliengewebe ist die vorläufige Form der großen Aliens, denen Du noch früh genug begegnen wirst... Zerstöre das widerliche Zeug, und mach Dich auf die Suche nach weiteren „Gewebeproben", die Du freilich ebenfalls in ihre Atome auflöst. Renne danach zum Decklift Sector 2, benutze ihn, um zum Start zurückzukommen, eile von dort aus weiter nach Norden bis zum nördlichsten Punkt und zerstöre hier das Aliengewebe. Trete durch die Tür, die sich direkt unter dem Aliengewebe befindet, und vernichte auch dieses. Sobald Du die untere Tür erreicht hast, zerstöre die Mauer (gegenüber der Tür) und das Aliengewebe. Renne jetzt nach Westen, Süden, um auch das dortige Gewebe zu beseitigen. Bewege Dich anschließend in Richtung Norden, Osten, Süden, bis es nicht mehr weitergeht, und öffne dann die Tür links von Dir, um ein weiteres Aliengewebe zu vernichten. Laufe nun nach Norden und weiter nach Westen, um das nächste Gewebe zu erreichen. Wenige Schritte dahinter findest Du einen Area Scan. Schau Dir den Level sehr gut an: Westlich von Dir ist der Decklift – bevor Du diesen benutzen kannst, müssen allerdings noch fünf Aliengewebe beseitigt werden. Wende Dich also nach Süden, eile durch die vier Türen, und klappere dort alle Räume nach Credits, Munition usw ab. Im westlichen Bereich (hoffentlich unversehrt) angekommen, zerstörst Du das Aliengewebe (im Raum davor gibt's einen Geheimlevel!) und gehst anschließend durch eine nördliche und eine westliche Tür, weiter nach Norden (durch die Tür), Osten (Gewebe vernichten), wieder nach Norden (durch die Türen), nach Osten (durch die Tür), um das Gewebe zu zerstören. Jetzt wieder zu dem davor beseitigten Gewebe zurück. Von dort aus geht's durch die Mauer, weiter durch die rechte Tür (nördlich dieser Tür befindet sich ein Terminal), nach Süden, Osten, Norden. Du solltest jetzt vor den letzten beiden Aliengeweben stehen: destroy them! Eile danach durch die Tür im Süden und hüpfe in den Decklift.

Main Tower Level 2: Trabe ein paar Schritte nach unten und lies Dir die Smartcard durch: In diesem Level befindet sich ein Gasbehälter – wenn Du ihn zerstörst, könnte es sein, daß die Aliens wieder sichtbar werden... Hol Dir den blauen Schlüssel aus dem Norden (durchsuche ruhig noch alle weiteren Räume, denn noch drängt die Zeit nicht!), und vernichte den Gasbehälter. Gehe nun zum Start zurück und schlage von dort aus folgenden Weg ein: durch die Tür im Süden, rechts durch die beiden weiteren Türen, dann durch die untere Tür weiter nach Süden, durch die beiden westlichen Türchen, danach wieder nach Süden, erneut durch eine westlich gelegene Tür, durch die Tür im Norden, dann in südwestlicher Richtung, die obere Mauer zerstören, durch die linke und anschließend die beiden oberen Türen. Du stehst jetzt vor einer blauen Sicherheitstür (1). Arbeite Dich weiter nach Norden (durch die zwei Türen) vor, bis Du auf eine zweite blaue Sicherheitstür stößt, hinter der sich ein grüner Schlüsselausweis befindet. Heb ihn auf und gehe zur Sicherheitstür (1) zurück, öffne diese und die nachfolgende grüne gleich dazu. Hole Dir den roten Ausweis, und gehe folgenden Weg: Norden, durch die beiden östlichen Türen, Norden, Mauer zerstören, Norden, wieder die Mauer zerstören, Osten, Süden, bis zum Decklift.

Main Tower Level 3: Schlage folgenden Weg ein: Süden, Osten, untere Mauer zerstören, Süden, Westen, Süden, Westen, Süden, Westen, Norden, Westen, Norden, Osten, durch die obere Tür. Aus diesem Raum läßt Du den roten Schlüssel mitgehen, gehst zurück zur Tür, von dort aus nach Osten, bis es nicht mehr weitergeht nach Norden, weiter nach Osten, durch die obere Tür, dann Westen, wieder durch die obere Tür, Norden, Osten, Norden, Osten, anschließend nach Süden und solange nach Osten, bis es nicht mehr weitergeht. Von dort aus nach Süden, Westen, Norden, Westen, Süden und ab in den Decklift. Riskiere es auf keinen Fall, hübsche Extras einzusammeln – die Zeit wird dann einfach zu knapp.

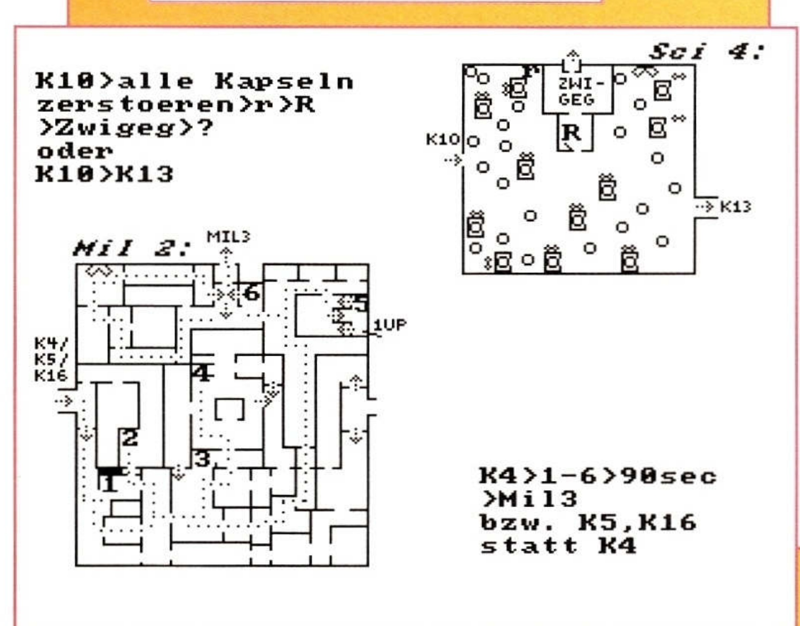
Main Tower Level 4: Endlich mal wieder ein Level zum Ausruhen: kein Auftrag, keine Alarmsirenen – nichts! Na ja, außer vielleicht einigen Aliens (plus einem Mutteralien) und einigen brauchbaren Items (Credits etc.). Im Süden wirst Du einen Sicherheitsausweis finden, den Du später brauchst, um zum Mamaalien zu gelangen – good luck!

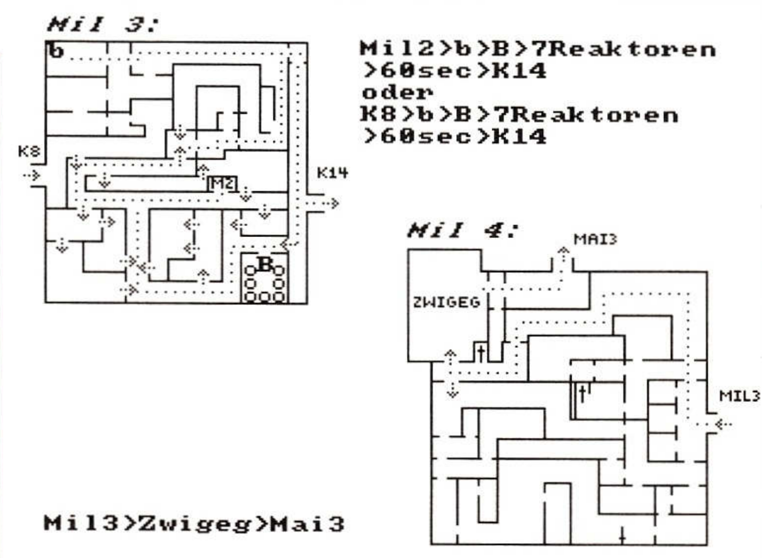
Main Tower Level 5: Du befindest Dich am nördlichsten Punkt des Levels. Sammle alle Items ein, und begib Dich anschließend zu den Aliengeweben im Südwesten. Besorge jedoch zuvor den roten Schlüssel aus dem westlichen Bereich! Bei den Geweben angekommen, zerstörst Du sie schnell (insgesamt elf Stück) und fliehst über den Decklift.

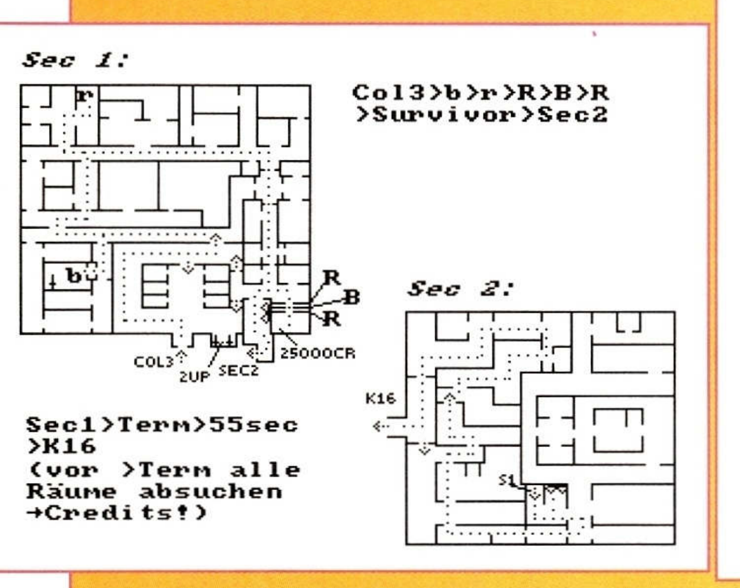
Main Tower Level 6: Du stehst im Westen. Sprinte durch die Tür nach Süden, weiter nach Westen und durch die rechte Tür, hinter der sich ein blauer Schlüsselausweis befindet. Diesen benötigst Du im südöstlichen Bereich, um einen roten Schlüsselausweis zu ergattern. Den wiederum brauchst Du, um im nordöstlichen Abschnitt einen grünen Schlüsselausweis mitgehen zu lassen. Gehe von dort aus nach Süden, Westen und öffne die grüne Sicherheitstür. Stelle Dich nun dem vorletzten Endgegner. Nach hartem Kampf und glorreichem Sieg darfst Du nach Westen in den Decklift verschwinden.

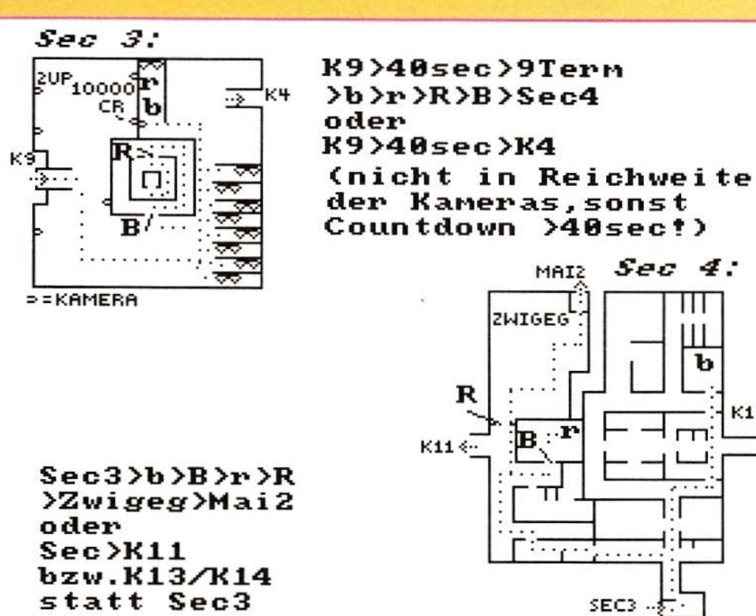
Main Tower Level 7: Du befindest Dich im nördlichen Teil des letzten Stockwerks. Begib Dich im Südwesten in den Terminalraum, wo Du folgendes lesen wirst: Landekoordinaten eingegeben... Begib Dich aufs Dach und warte dort auf das Raumschiff... Die Colony-Zerstörung steht bevor... Was immer Du siehst, schick es zur Hölle. Die Explosion ist eine Sache, die Zerstörungswaffe eine andere... Gehe nach Süden, durch die Tür, dann nach Westen und zum letzten Endgegner. Nachdem Du ihn besiegt hast, darfst Du Dich auf ein hübsches kleines Schlußbild freuen – es sei denn, Du hast ein CD^{32}, dann gibt's nämlich 'nen schönen Abspann zu bewundern!

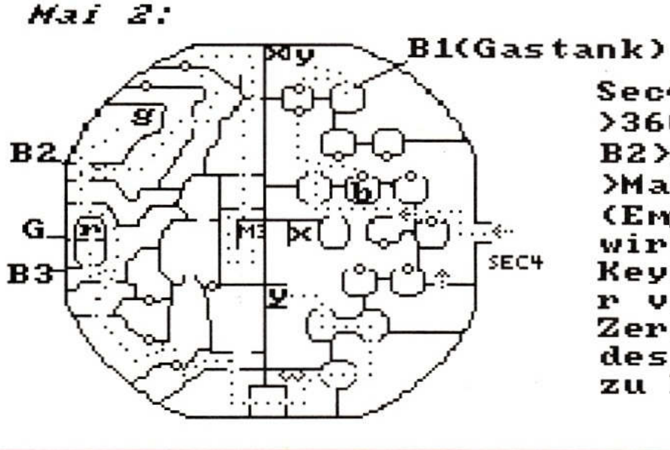
Hier nun der Rest vom Schützenfest – zumindest soweit es Renés Kartenmaterial zu Tower Assault betrifft…

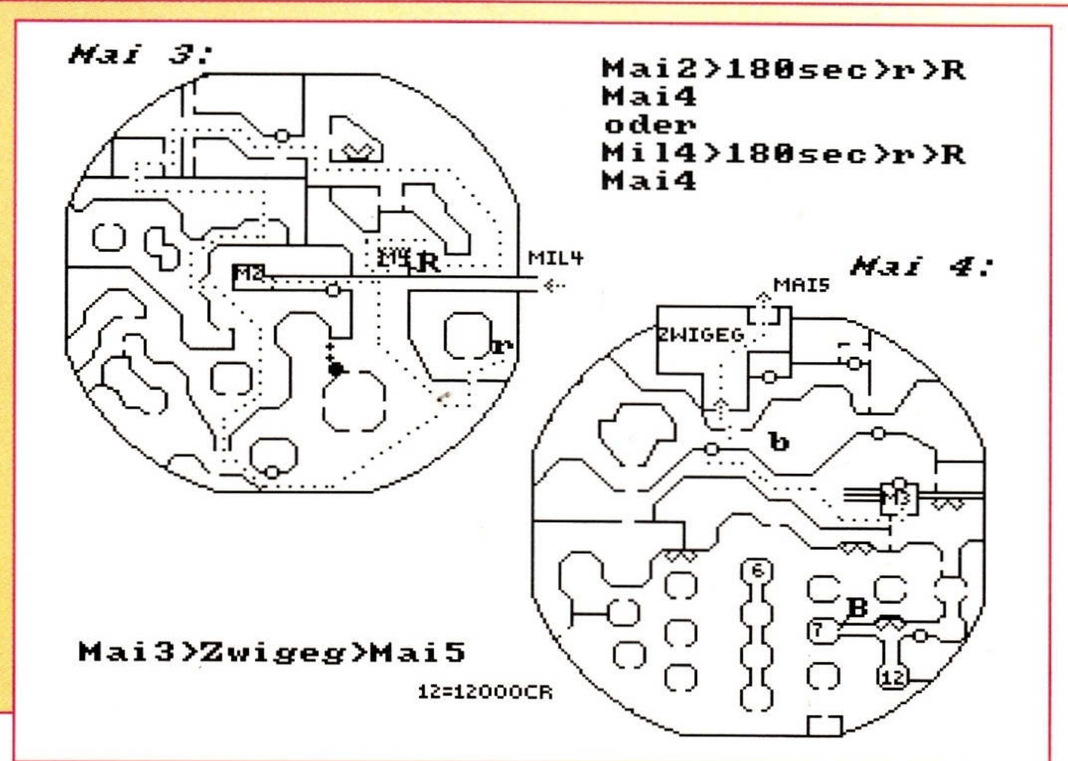


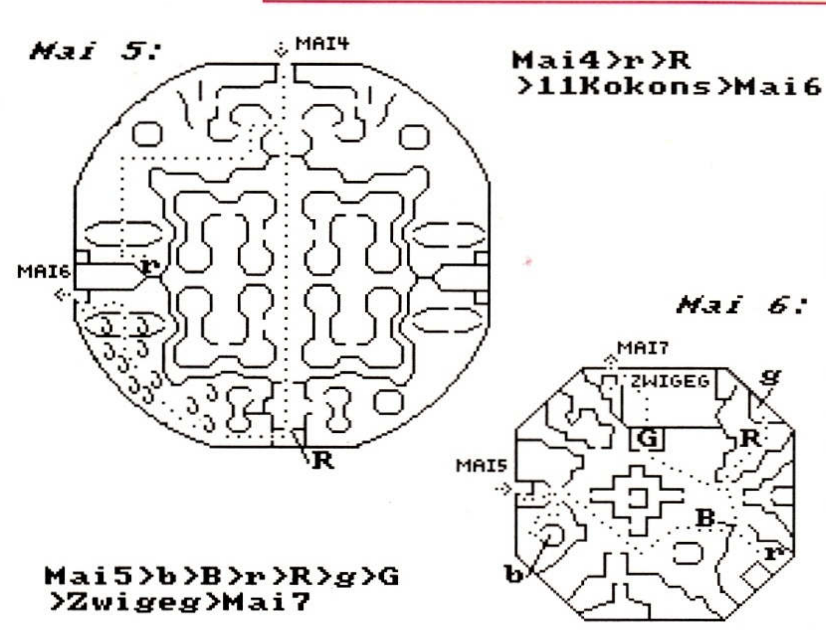








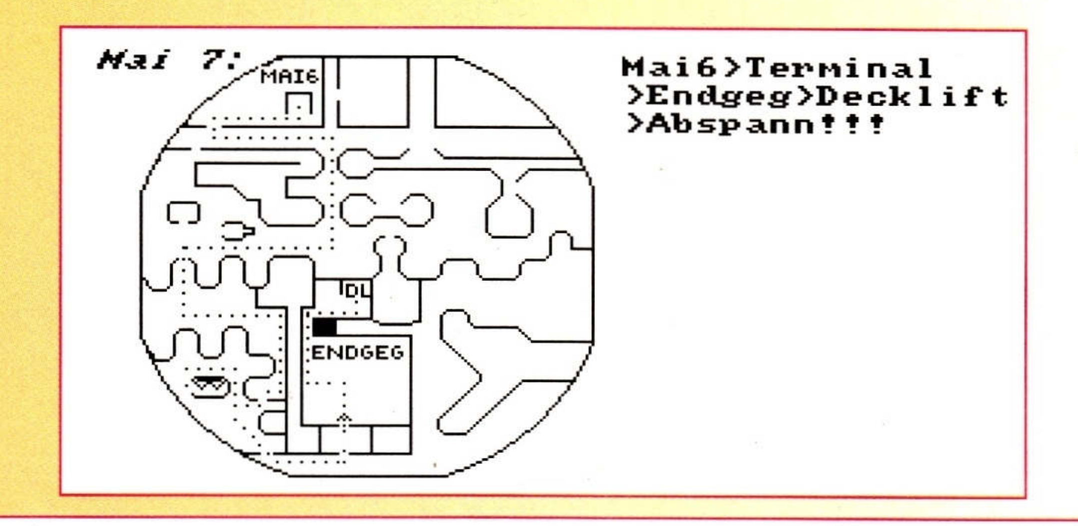




r...roter Key (auch b,g)
R...roter Key erforderlich(B,G)
x...Transporterpunkt (auch y)
1;2...aktivieren / zerstören
↓...Selbstschußanlage
↑...Energietür / Levelausgang
o...zerstörbare Mine (Sci2)
...Terminal
-o-...perforierbare Wand
·····...schnellster Weg
DL...Decklift
UP...Extraleben

©ReZe

Mil=Militäry
Sec=Security
Sci=Science
Civ=Civilian
Sto=Storage
Mai=Main
Out=Outdoor
Col=Colony ground
K =Korridor
Eng=Engineering



Das letzte Alien aus Tower Assault noch nicht ganz verdaut, stürzte sich unser Profikiller Martin Vetterling, diesmal als genmutiertes Mitglied der **Skeleton Krew**, schon in die nächste Metzelei:

Allgemeine Tips: Drei Leben sind schnell verbraten – gehe also bei all Deinen Schritten überlegt und ohne Hast vor! Achte darauf, daß Du möglichst jedes Geld-Icon einsammelst – alle 10.000 Punkte gibt's nämlich ein wertvolles Extraleben! Schieße überdies auf alles, was sich bewegt (egal, ob es Dir im Weg steht oder nicht), denn auch jeder noch so unwichtige, aber von Dir entkörperlichte Gegner steigert Dein Punktekonto ein wenig! Es könnte öfter vorkommen, daß Du einen Zombie schon seit Minuten beballerst, dieser jedoch nicht ums Verrecken den Löffel abgeben will. Schuld daran ist eine schlecht programmierte Trefferabfrage! Ob ein Gegner getroffen wurde oder nicht, läßt sich jedoch leicht an einer blauen Staubwolke, die bei jedem registrierten Treffer vor seinem Körper entsteht, feststellen. Na, denn mal rein ins Vergnügen...

Monstro City: In Monstro City gibt es eigentlich nur wenige ernsthafte Probleme zu meistern. Sammle alle Credits ein, und entkörperliche alle Gegner. Irgendwann stehst Du vor einem sogenannten Psyko-Chopper, den Du wie folgt vernichten kannst: Er ist nur (!) an den rechten und linken Seiten verwundbar. So Du alleine unterwegs bist, rennst Du am besten immer hin und her und feuerst, was das Zeug hält. Sobald der Psyko einen rotweißen Laserstrahl ballert, verschwindest Du ganz feige in die nächste Ecke und bleibst dort stehen, egal, wie nahe er Dir auch kommen mag (keine Angst, er trifft Dich nicht!). Zu zweit gestaltet sich die Sache jedoch wesentlich einfacher: Einer stellt sich auf die linke, der andere auf die rechte Seite. Ballert sodann, was die Wumme hergibt, und bleibt, wenn der Feind den Laser abfeuert, einfach auf Eurer Position stehen – der Psyko-Chopper kann sich dadurch anscheinend nicht entscheiden, wen von Euch beiden er zuerst beseitigen soll, und rührt sich nicht vom Fleck.

Lift Shaft: Kümmere Dich sofort um das Robogehirn (in der Mitte). Die beiden „Beschützer" sind erst in zweiter Linie interessant, da sie, solange das Gehirn noch existiert, nach ihrem Ableben sofort durch zwei neue Kreaturen ersetzt werden.

Clear All Aliens (1): Tausche Deinen Krash 'n' Burn Blaster gegen die Big Bad Bombs und setze diese sofort gegen das Gerät, das aus der Mitte des Screens auftaucht, ein (dieses Gerät versorgt Dich sonst nämlich schnell mit einer großen Anzahl von Wasserwürmern). Bombardiere anschließend jeden Winkel des Wassers, um dort versteckte Würmchen in tausend Stücke zu zerreißen. Geschafft? Gut. Du befindest Dich jetzt wieder auf dem Lift Shaft. Kümmere Dich um die drei gelben Käfer, die von oben herabgekrabbelt kommen. Du wirst es nicht verhindern können, daß sie Dich vor ihrem Tod noch mit einigen Wasserminen beschenken – weiche ihnen einfach nur aus.

Clear All Aliens (2): Behalte den Blaster, zerstöre die drei Wassergleiter, und achte dabei auf zwei Dinge: erstens auf die Raketen und zweitens darauf, daß Du nicht in die Nähe der beiden Augen gerätst – sie werden Dich sonst mit großer Wahrscheinlichkeit zum Frühstück verspeisen. Sobald alles gelaufen ist, befindest Du Dich erneut auf dem Lift Shaft. Diesmal umkreisen Dich vier Robotergehirne. Drücke die obere und die linke Pfeiltaste gleichzeitig – so wirst Du noch mal mit 'nem blauen Auge davonkommen...

Clear All Aliens (3): Bombardiere sofort die beiden aus dem Wasser auftauchenden Teile. Begib Dich bloß nicht in den nordwestlichen Bereich, außer Du möchtest gerne mal von einem Maul verschluckt werden! Wurden alle Würmer vernichtet, geht's zum letzten Mal zum Lift Shaft. Nimm die drei Käfer unter Beschuß, weiche den Wasserminen aus, beseitige das von oben heranschwebende Gehirn und schließlich auch noch dessen Beschützer.

Jungle: Dieser Level wurde in mehrere Abschnitte unterteilt, in allen findest Du etwas Geld. Achte unbedingt auf die aus dem Boden schießenden Schlingen, die blauen Killerbienen und das Psykogenix. In der Nähe der Ausgänge wirst Du übrigens stets etwas Kleingeld finden!

Eile den Weg nach oben entlang. Am oberen Ende des Levels angekommen, wählst Du den linken Ausgang. Nachdem Du den Weg zum zweiten Mal genommen hast, entfliehst Du diesmal durch den rechten Gang. Weiter geht's über ein paar Treppen in den Ausgang (rechts). Wieder in einem Gang eilst Du die Treppen hoch (Vorsicht, Gegner!), beseitigst die Schlingen vor dem rechten Ausgang und erreichst somit den nächsten Gang (wer hätt's gedacht!). Auch hier rennst Du wieder nach oben, erreichst via Treppe (Gegner!) ein paar Schlingen, zerstörst diese und entfleuchst durch den Ausgang. Die im Gang dahinter wartenden Gegner werden umgehend abgeschlachtet, bevor Du zu den Treppen läufst, sie hochspringst (Gegner ausschalten), Schlingen vor dem Exit beseitigst und zum Mars fliehst...

Mars: Ziel ist es hier, alle vier Stationen zu zerstören. Eine davon befindet sich ziemlich in der Nähe des Starts (links). Achte jedoch auf die kleinen Feuerbällchen. Sobald diese abgefeuert werden, ist es besser, Du machst Dich aus dem Staub und startest einen neuen Angriff. Die zweite Station befindet sich im Nordwesten. Nimmst Du von ihr aus den Weg hinunter bis zur Steinbrücke (Achtung, Gas strömt aus den Rohren) und läufst dann nach oben, erreichst Du eine Ebene, auf der neben zwei Extraleben ein ordentlicher Batzen Geld auf Dich wartet. Gehe nun zum Anfang dieser Brücke und haste empor. An der Spitze wartet die dritte Station auf ihr sicheres Ende. Gehe nach getaner Arbeit wieder die Brücke runter, laufe zum östlichen Teil und dort zwischen den beiden Rohren entlang (Gas strömt an folgenden Stellen aus: zweimal so ziemlich am Anfang und einmal am Ende des linken Rohres). Steige die Stufen hinunter (Feinde!), und beseitige die vierte und letzte Station – das war's auf dem Mars!

Venus: Richte Deine Aufmerksamkeit auf die blauen Kügelchen, die hier fast überall herumschweben. Sobald Du eine solche siehst – weg damit! Solltest Du eine kleine Finanzspritze vertragen, ist es empfehlenswert, mal im südlichen Bereich vorbeizuschauen! Ansonsten liegt im Nordosten der Ausgang, hinter dem neue Greuel warten...

Beseitige auf der vor Dir liegenden Wegstrecke jeden Feind, der Dir entgegenkommt. Bald wirst Du vor einem Lüftungsgitter stehen, das Dich ein Stockwerk höher befördern wird. Dort gilt es, ein elektrisch geladenes Blechteil zu vernichten...

Du stehst jetzt vor dem Gang, durch den Du gerade gekommen bist. Ein paar Schritte weiter oben und nach rechts befindet sich der nächste Ausgang...

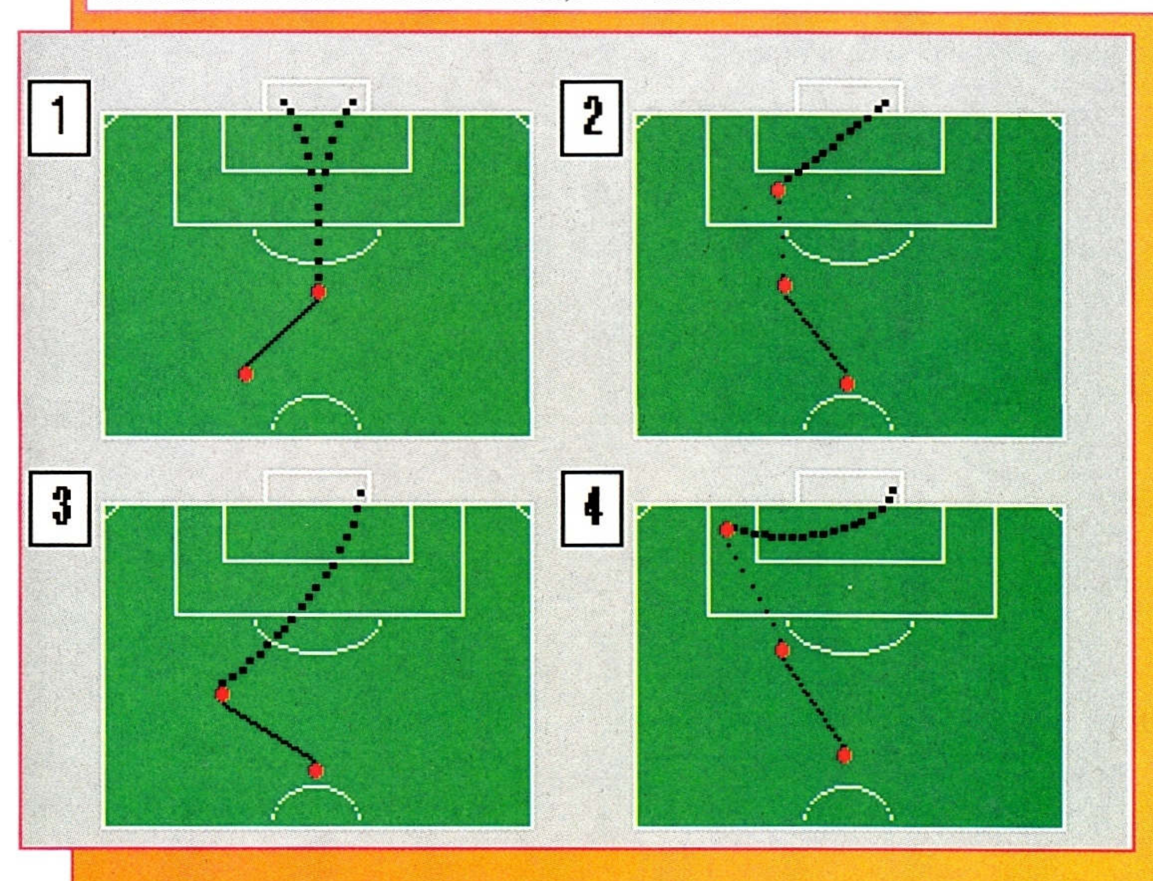
Laufe den Gang entlang und vernichte, oben angekommen, ein weiteres elektrisch geladenes Gebilde. Sprinte danach den anderen Weg hinunter. Unten angekommen, warten gleich zwei Energiegebilde darauf, zerstört zu werden...

Eile nun nach unten, dann den linken Weg entlang, weiter nach Nordosten, am Gegner vorbeischleichen und in den dritten Ausgang...
Wieder geht's nach oben (Vorsicht, Feinde!). Am Ende der Ausbaustrecke angekommen, gilt es mal wieder, eines dieser Elektrizitätsgebilde zu zerstören. Laß Dich vom Luftschacht nach oben transportieren, und vernichte auch das dortige Gebilde. Arbeite Dich im Anschluß daran den anderen Gang entlang, über die Luftschächte hinweg, und zerstöre den nächsten Energiespender...
Gehe weiter bis zum vierten Ausgang...
Schmuggle Dich, nachdem Du mal wieder ein Stück des Weges entlangspaziert bist, an einem Gegner vorbei, und eile immer weiter, bis zum nächsten Generator (den Du natürlich vernichtest). Trabe von hier aus nach Norden, um einen weiteren Generator auszuschalten. Wieder zurück beim vorherigen Generator, pirschst Du Dich an das im Norden versteckte Elektrizitätsgebilde heran. Im Süden ist das letzte Gebilde zu finden. Jogge nach dessen Vernichtung nach unten, am Gegner vorbei, dann nach oben und ab in den Ausgang.

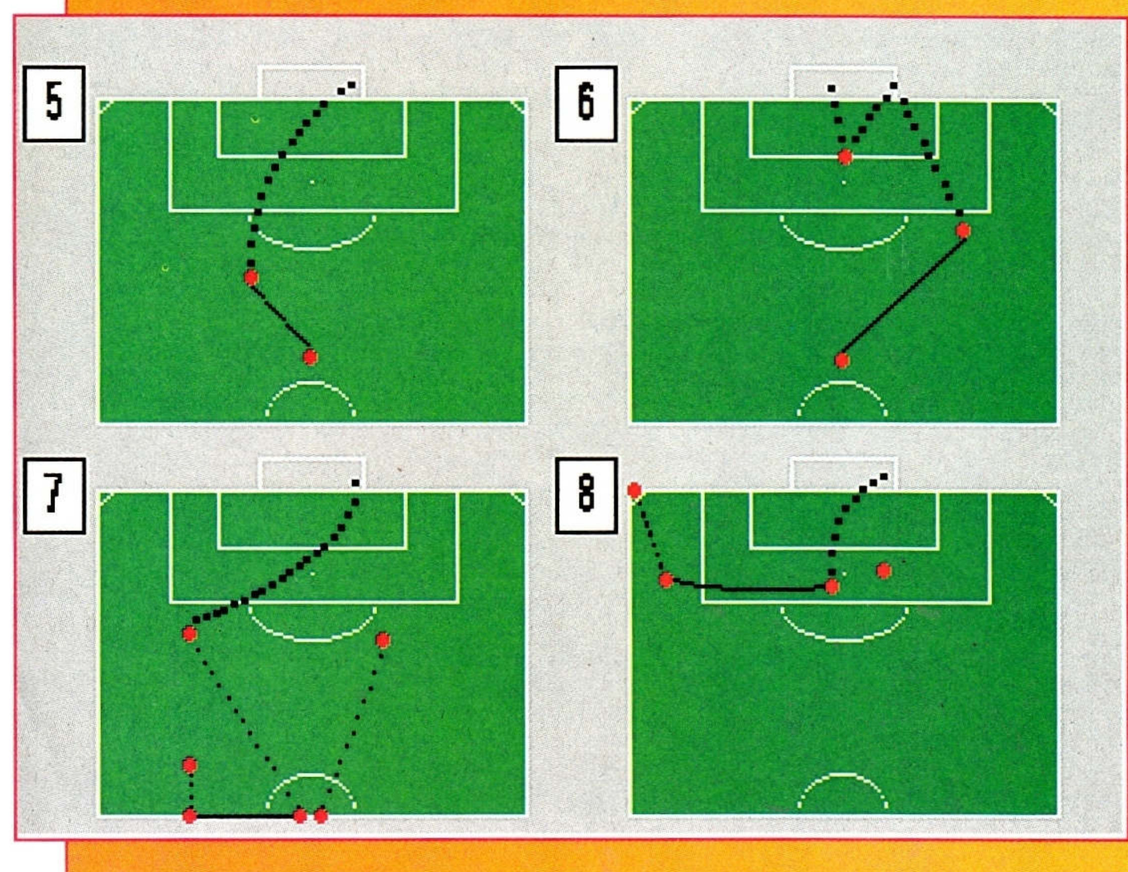
Kadaver: So, Ich hoffe, Du verfügst jetzt noch über genügend Leben und Energie, denn der letzte und schwerste Kampf steht kurz bevor! Wetze also den Gang hoch und stelle Dich dem üblen Übeltäter. Schieße auf die Schutzschilde (rechts und links), und spurte schnell zum Weg, der nach unten führt. Von hier aus gibst Du dem Oberfiesling den Rest. Dieser ist übrigens erst dann erledigt, wenn er schreiend durch die Mauer fliegt. Jetzt darf das Schlußbild gesehen und die Schlußmusik gehört werden...

Und wieder ist es Coach Matthias Stern, der diesmal in ***Sensible World of Soccer*** hoffnungsvollen Jungbolzern zeigt, wo der Fußballer die O-Beine hat:
Bevor man sich richtig ins Spiel stürzt, sollte man sich zunächst einmal 'ne halbe Stunde Zeit nehmen, um alle Menüs und Untermenüs gründlich zu erforschen. Die Anleitung ist dabei leider wenig hilfreich, da sie viel zu kurz ist und ein paar Optionen glatt unterschlägt.
Findet man sich im Spiel schließlich halbwegs zurecht, empfiehlt es sich, ein paar Freundschaftsspiele zu bestreiten, um die – wenn auch nur geringen – Unterschiede im Spiel auf dem Rasen kennenzulernen. Doch dazu später mehr. Welche Optionen man einstellt und wie, ist egal, da sie keine großen Auswirkungen aufs Spielgeschehen haben.
Karriere: Selbstverfreilich ist es ratsam, als Spieler-Manager zu fungieren, da man andernfalls ja auf den eigentlichen Spaß verzichten müßte! Beginnen wir also mit den einzelnen Mannschaften: Bei der Leistungsfähigkeit der Teams gibt es riesige Unterschiede, was bei dieser Menge ja auch kein Wunder ist. Allerdings halte ich es für nicht so gut, sich am Anfang seiner Karriere direkt eine Mannschaft vom Format FC Barcelona oder AC Milano zuzulegen. Das hat zwei Gründe: Einmal ist der Erfolgsdruck bei einem solchen Spitzenklub sehr hoch, d.h., man wird bei Mißerfolg recht schnell gefeuert, und man hat quasi im Laufe seiner Karriere keine Möglichkeit mehr, sich zu verbessern. Höchstens als Nationalcoach, aber dafür muß man schon über einen langen Zeitraum konstant herausragende Erfolge erzielen. Ganz unten in irgend 'ner 3. Liga ist es natürlich auch nicht so doll, da es dann naturgemäß sehr lange dauern kann, bis man entdeckt wird. Das richtige Maß stellt also irgendein mittelprächtiger Erstliga-Verein dar, da es mit einem solchen Club durchaus möglich ist, schnellen Erfolg zu erlangen. In einem seiner ersten Jahre sollte man unbedingt versuchen, einen Titel zu gewinnen, da so was der eigenen Karriere natürlich sehr guttut. Außerdem darf man dann in einem der Europapokalwettbewerbe antreten, was besonders finanziell lukrativ sein kann. Und mehr Einnahmen bedeuten ja schließlich immer mehr und bessere Spieler.
Damit wären wir auch schon bei einem sehr wichtigen Punkt, den Transfers. Generell sollte man seine Transfers zu Beginn einer Saison abwickeln, da man dann wieder Geld vom Präsidenten bekommen hat. Um einen Spieler zu verpflichten, der sich auf dem Transfermarkt befindet, sollte man genau die Summe bieten, die für ihn verlangt wird. Der Verhandlungspartner wird dann entweder zustimmen oder einen etwas höheren Betrag verlangen. Wird Euer Wunschspieler jedoch im Moment nicht angeboten, so wird er Euch auf jeden Fall schon mal teurer kommen. Man sollte in so einem Fall dann sein Angebot in mehreren Schritten auf ca. 1 Million über dem Wert des Spielers ansiedeln. Wichtig ist, daß man sein erstes Angebot nicht zu niedrig ansetzt, da man sonst oft als Antwort „Spieler unverkäuflich" erhält, was natürlich eine glatte Lüge ist. Überdies ist es nach einem Scheitern der Vertragsverhandlungen in dieser Runde nicht mehr möglich, den begehrten Spieler zu erwerben...
Bevor man sich also für einen Spieler entscheidet, ist es sinnvoll, ihn erst einmal zu beobachten oder ihn in einem Freundschaftsspiel selbst zu testen.
Um eine schnelle Leistungssteigerung seiner Mannschaft zu erreichen, muß man überdies auf das spielerische Können Wert legen, so kann man auch mit relativ schwachen Teams große Erfolge erzielen. Wird z.B. ein 5-Millionen-DM-Stürmer Torschützenkönig, so erhält man mit Sicherheit viele Angebote für ihn. Mit etwas Verhandlungsgeschick sollte es nun kein Problem sein, ihn für ca. 8-10 Millionen zu verscherbeln. Mit diesem Geld läßt sich dann ein „echter" 8-Millionen-DM-Stürmer kaufen. Dieses Spielchen kann natürlich auch mit dem 8-Millionen-DM-Stürmer fortgesetzt werden...
Kümmern wir uns jetzt aber mal um das eigentliche Spiel: Das alte Erfolgsrezept von Sensible Soccer, nämlich viele Kurzpässe und vor dem Tor einen angeschnittenen Schuß, hat natürlich auch hier noch Bestand. Große Dribbeleinlagen gelingen – außer mit Dribbelkünstlern wie Ryan Giggs – fast nie. Mit anderen Worten: Der Ego-Trip führt hier zu rein gar nix! In der Verteidigung sind gezieltes Reingrätschen und plazierte Kopfbälle oft Rettung in letzter Sekunde. Ach ja, Vorsicht, wenn der eigene Torwart sich den Ball erhechtet hat und ihn in den Händen hält: Nicht sofort wieder rausbolzen (das ist nur empfehlenswert, wenn kein Gegner in unmittelbarer Nähe ist), da zwei oder mehr feindliche Spieler vor dem Kasten stehen und nur auf Abstauber warten. Also warten, bis die sich entweder verzogen haben oder sich ein Mitspieler anbietet. Mit Standardsituationen dürfte es keine Probleme geben, denn Freistöße in der Nähe vom Tor kann man sehr einfach in ein solches verwandeln.
Zum Abschluß zwei kleine Spielerkauf-Tips: Keith Curle von Manchester City für 2,6 Millionen. Der ist, gemessen an seinem Einkaufspreis, sauschnell und verfügt auch sonst über durchaus gute Fähigkeiten. Jordi Cruyff von Barca, ebenfalls 2,6 Millionen. Kauft Johann seinen Sohn weg – er ist nämlich ebenfalls schnell, wendig und hat 'nen guten Schuß. Außerdem steigt sein Marktwert sehr schnell.

Karten: Bei den Karten wird von keiner bestimmten Taktik ausgegangen. Diese sollte man auf seine Spieler zuschneiden (so daß bei keinem mehr ein rotes Kreuz auftaucht). Ganz einfach!

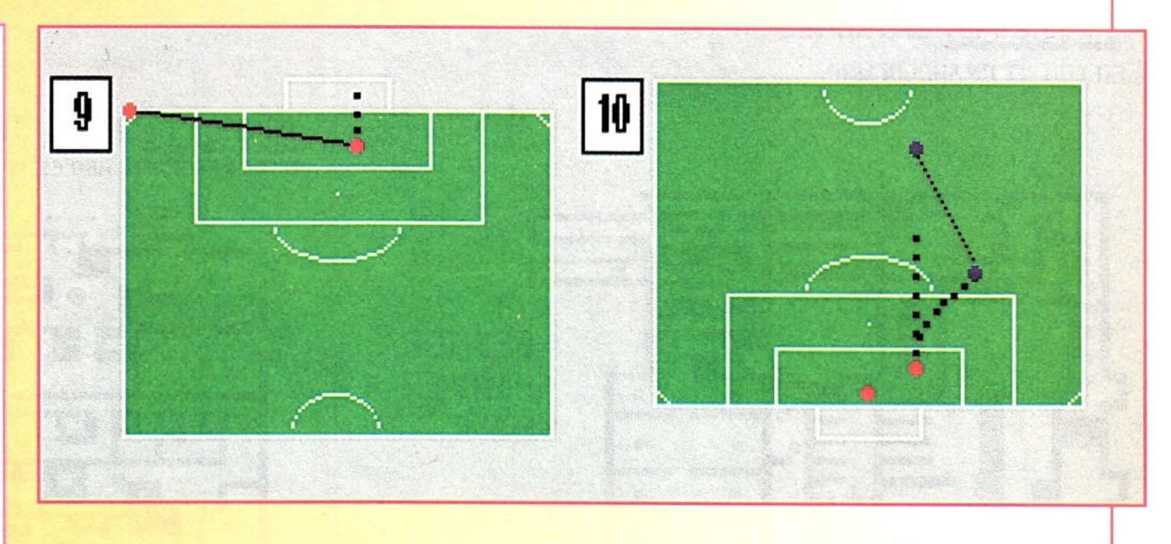


Zu 1): Die total simple Uralt-Methode, aber sie funktioniert halt immer noch perfekt. Sehr zu empfehlen, wenn man schnell ein Tor braucht, da es flott und ohne Umwege durch die Mitte geht. Sehr sicheres Tor.
zu 2): Ebenfalls aus dem Mittelfeld heraus spielt man einen vor dem Strafraum lauernden Stürmer an, der das Leder halbhoch in die lange Ecke bolzt. Klappte beim ersten Sensible Soccer übrigens noch nicht.
zu 3): Auf halbrechter bzw. halblinker Position nimmt man einen Paß oder noch besser einen Querpaß auf und schießt direkt mit einem Weitschuß in die lange Ecke. Hier sind Schnelligkeit bei der Ausführung und gut dosierte Schußstärke vonnöten, dann wird man aber mit einem wirklich schönen Tor belohnt.
zu 4): Der Anfang wie bei 2), dann dribbelt man sich jedoch mehr nach außen durch und dreht den Ball schließlich ins Tor. Das wichtigste dabei ist das richtige Timing.

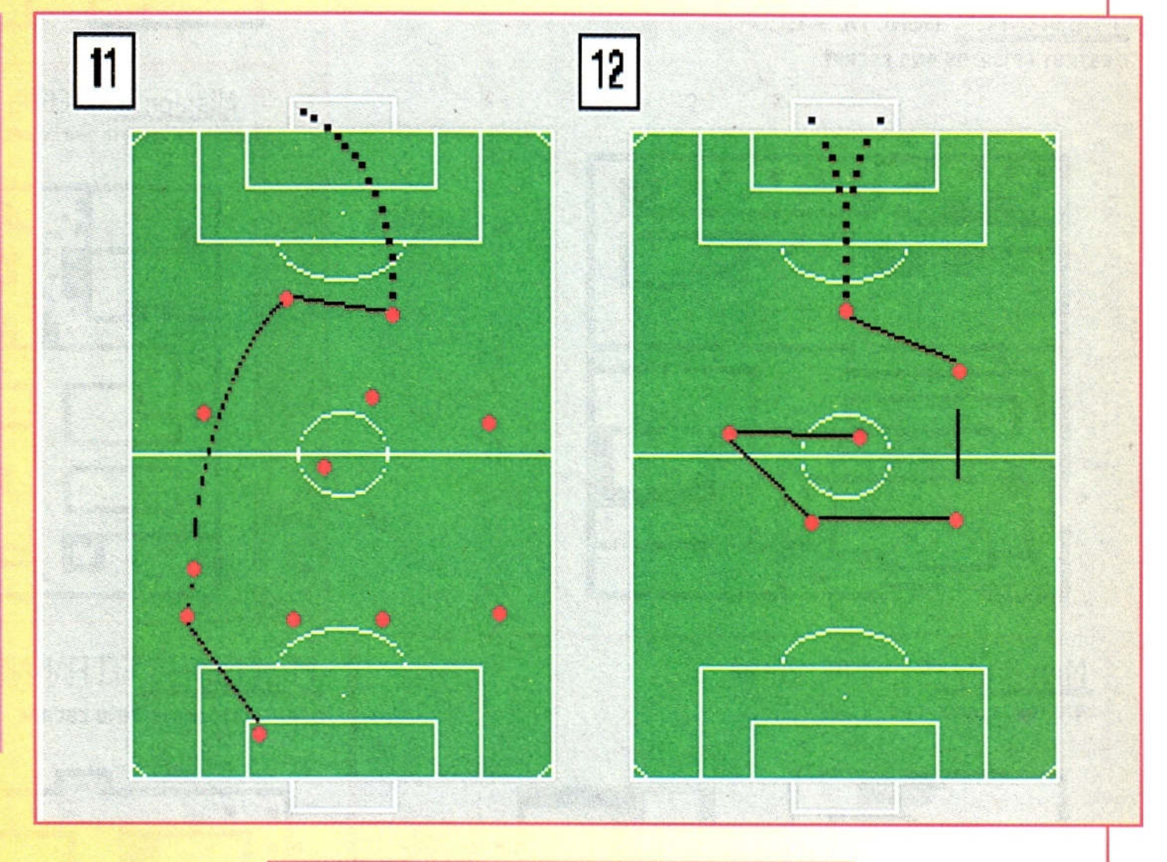


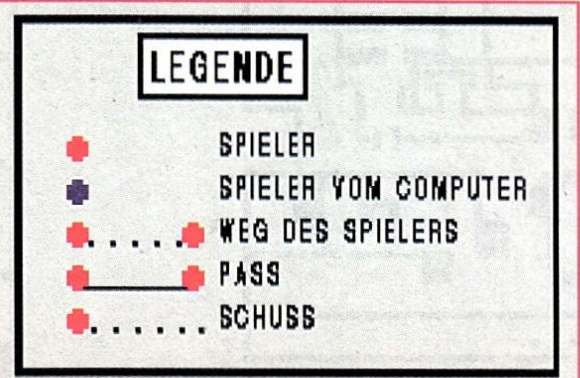
zu 5): Aus dem zentralen Mittelfeld erhält man einen Paß und schießt von einer der Halbpositionen kurz vor dem Strafraum. Dabei muß man den Ball soviel es geht, drehen. Ein sehr sicheres Tor.
zu 6): Ein Abpraller- oder Ping-Pong-Tor. Von seitlicher Position schießt man vor den Pfosten, von wo der Ball so abspringt, daß er einem vor dem Tor stehenden Stürmer direkt vor die Füße fällt. Dieser staubt dann nur noch ab.
zu 7): Anstoß! Sobald der Schiri pfeift, spielt man nach links, wo schon ein Spieler wartet. Dieser läuft nun ein Stück mit dem Ball, bevor er auf einen nach vorne gestürmten Angreifer spielt. Alternativ zur Variante auf der Karte kann man auch, statt gerade nach vorne, zur Mitte hin passen, was besonders bei einem starken Gegner mit schnellen Spielern sinnvoller ist. So oder so ergibt sich eine sehr gute Schußchance.
zu 8): Eckball! Man führt den Eckball kurz aus und flankt dann in den Strafraum, wo schon ein paar Spieler lauern. Einer von ihnen versenkt den Ball anschließend mit einer der bewährten Methoden ins Netz.

zu 9): Eckball, die zweite! Diesmal bringt man den Eckball als Heber herein (Joystick in entgegengesetzte Richtung). Ein Spieler aus der Masse hat dann die Möglichkeit, das Leder ins Tor zu grätschen oder irgendwie anders zu verwerten. Klingt schwieriger, als es ist!
zu 10): Wie auf dieser Karte zu sehen ist, entschärft man einen Schuß des Gegners am besten noch vor dem Torwart dadurch, daß man ihn einfach wegköpft. Besser gesagt: Man wirft sich in den Schuß (so sieht es auf dem Screen jedenfalls aus). Dies stellt ein äußerst brauchbares Mittel zur „Torverhütung" dar.



Die beiden nächsten Skizzen sollen beim Spielaufbau helfen.
zu 11): Dieser Spielzug beginnt beim Torwart. Man wirft die Bolzkugel dem linken (oder rechten) Außenverteidiger zu, der dann ein paar Schritte nach vorne macht, um anschließend einen weiten, hohen Paß auf einen der beiden Stürmer zu spielen. Dieser paßt dann z.B. auf seinen Sturmpartner, der schließlich das Tor schießen darf.
zu 12): Diese Karte soll folgenden Sachverhalt verdeutlichen: Nicht immer mit Brachialgewalt durch die Mitte spielen! Das Spiel lieber von hinten heraus ankurbeln und nicht blindlings mit dem Ball an den Kickschuhen durch die Mitte rennen. Hier ist wieder schnelles Abspielen zum Teamkollegen gefragt. Schließlich steht man dann wieder vor dem Tor des Gegners…

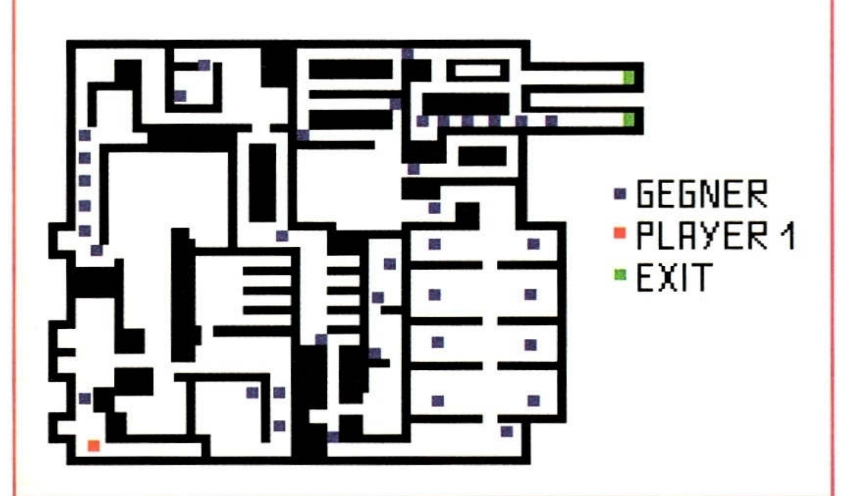




Die Karten zu den ersten 22 düsteren Dungeons von ***Death Mask*** verdanken wir Steffen Umbreit – Fortsetzung folgt…

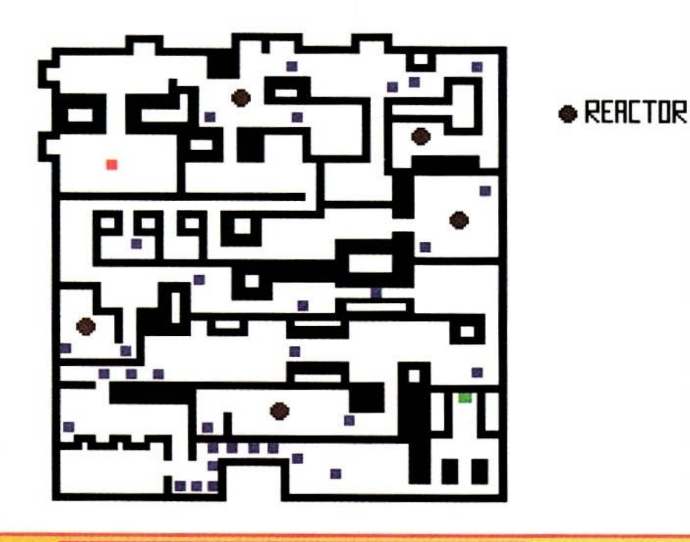
Mission 0: ENTRANCE

GO TO EXIT ON SHOWN MAP



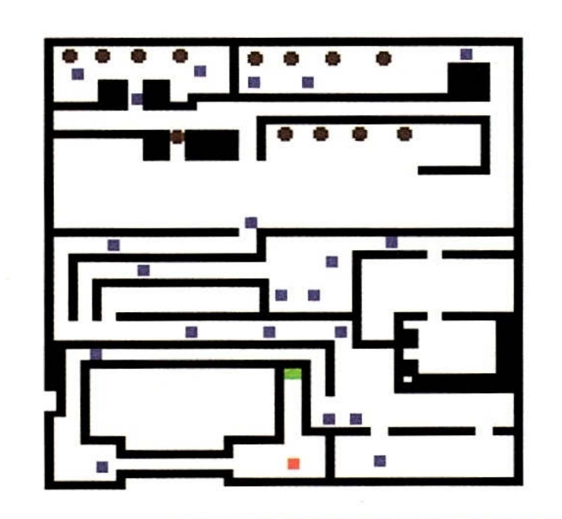
Mission 1 : ENGINE ROOM

DESTROY REACTORS AND ESCAPE



Mission 2 : GENETICS LAB

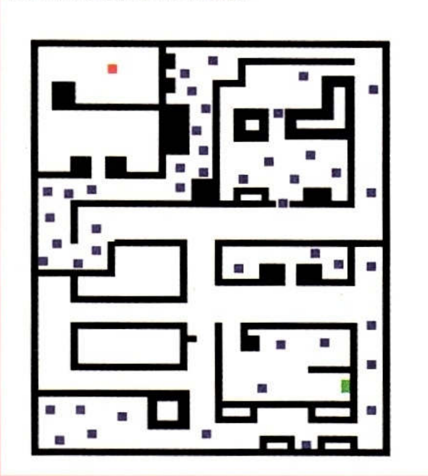
DESTROY EMBRYOS AND ESCAPE



EMBRYO

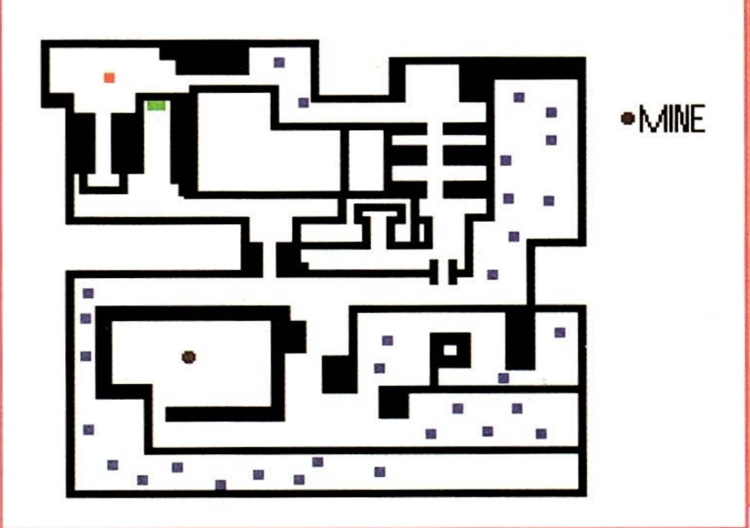
Mission 3 : BRIEFING ROOM

DESTROY BADGUYS AND ESCAPE



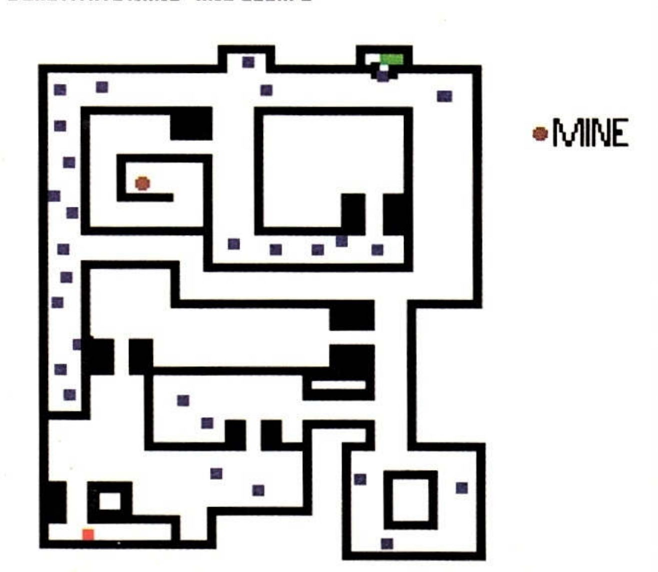
Mission 4 : STORAGE ROOM

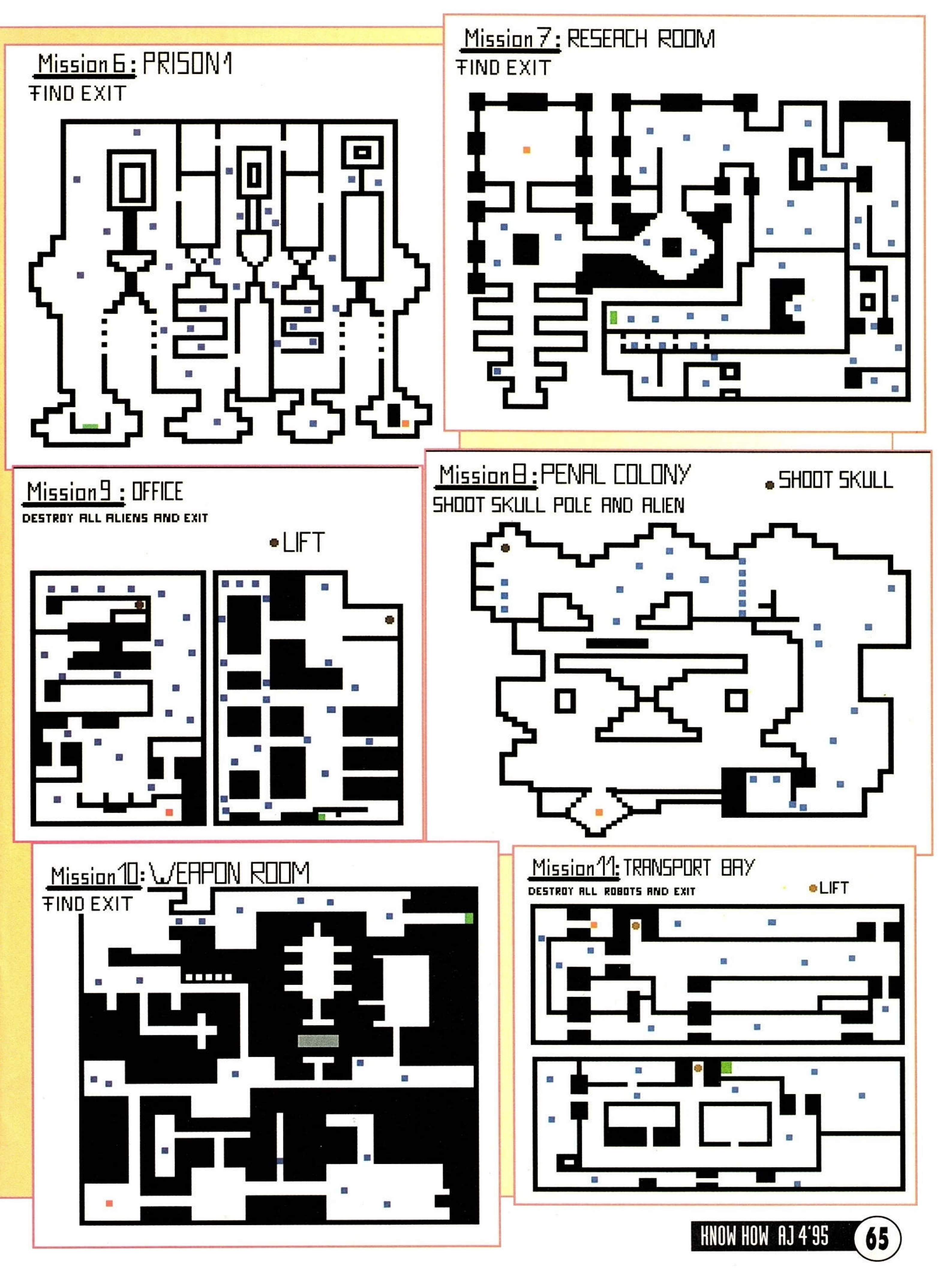
DEACTIVATE MINE AND ESCAPE



Mission 5 : TITAN NIGHTCLUB

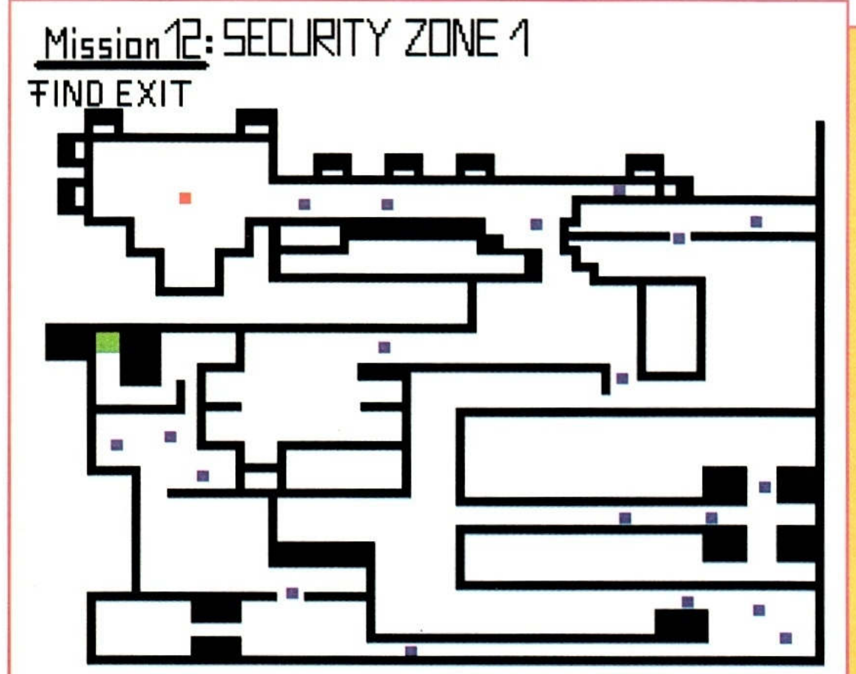
DEACTIVATE MINE AND ESCAPE




Mission 6: PRISON 1
FIND EXIT
Mission 7: RESEACH ROOM
FIND EXIT
Mission 9 : OFFICE
DESTROY ALL ALIENS AND EXIT
LIFT
Mission 8 : PENAL COLONY
SHOOT SKULL
SHOOT SKULL POLE AND ALIEN
Mission 10: WEAPON ROOM
FIND EXIT
Mission 11: TRANSPORT BAY
DESTROY ALL ROBOTS AND EXIT
LIFT

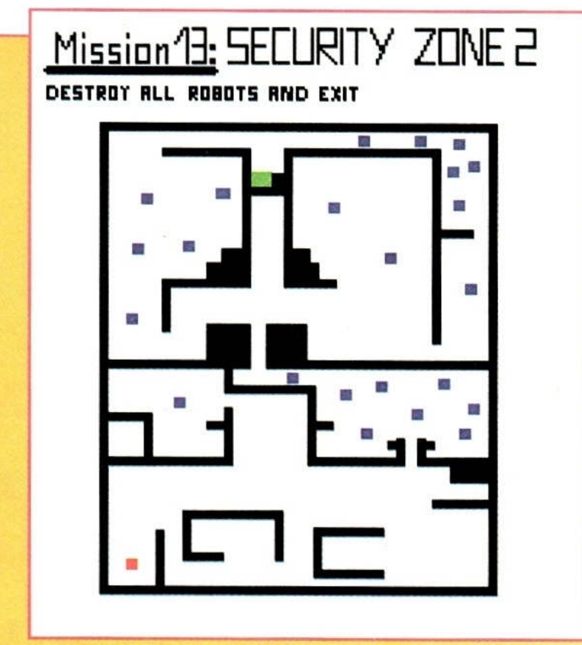
Mission 12: SECURITY ZONE 1

FIND EXIT



Mission 13: SECURITY ZONE 2

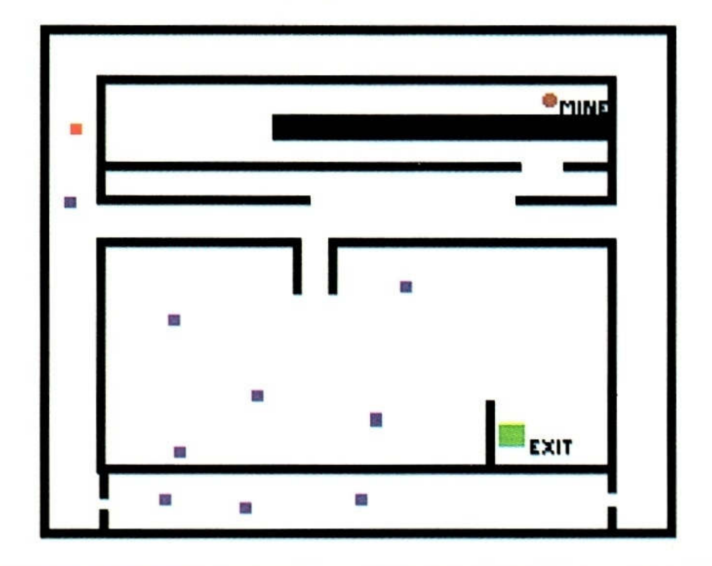
DESTROY ALL ROBOTS AND EXIT



Mission 15: DEEP SPACE RESEACH

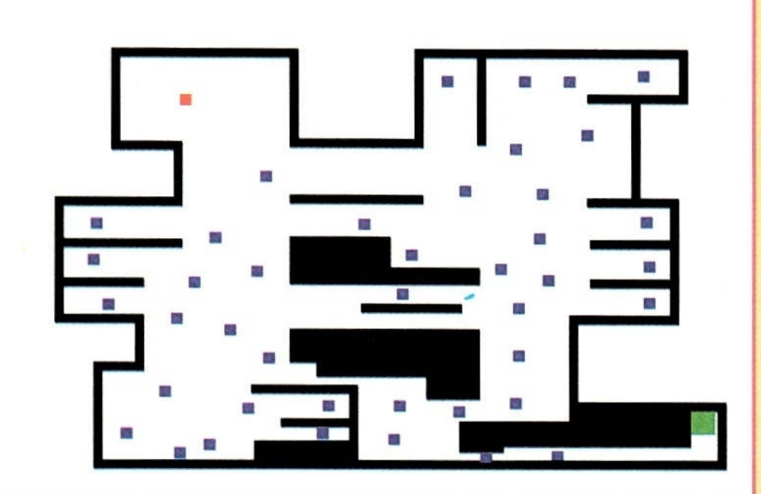


FIND MINE AND DESTROY ALIENS



Mission 16: DILITHIUM REFINERY

DESTROY ALL ALIENS AND EXIT

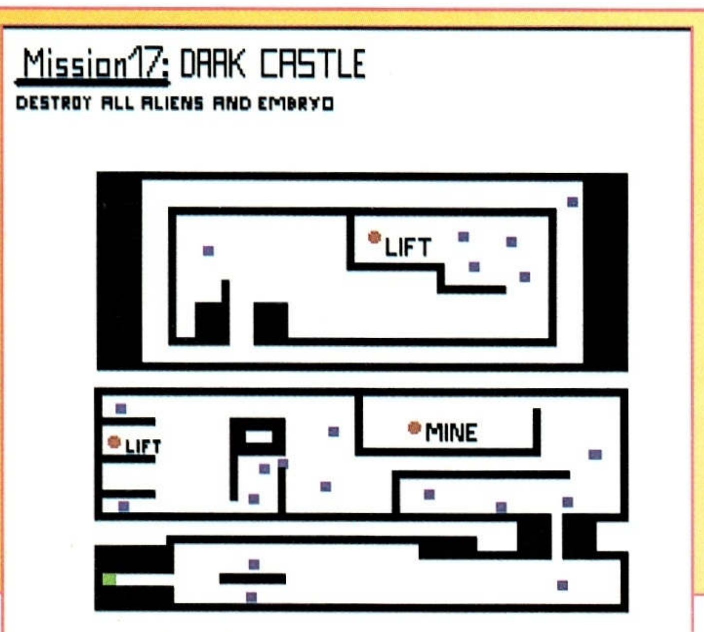


Mission 18: TRAINING GROUND 1

DESTROY ALL ALIENS AND EXIT

Mission 17: DARK CASTLE

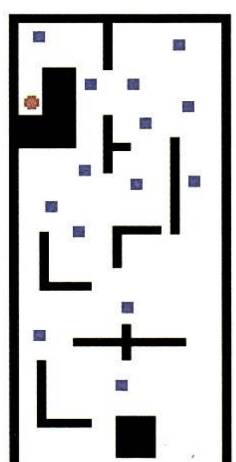
DESTROY ALL ALIENS AND EMBRYO

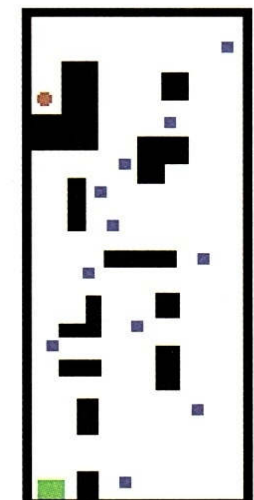




Mission 20: THE CAVERNS

DESTROY ALL ALIENS AND EXIT

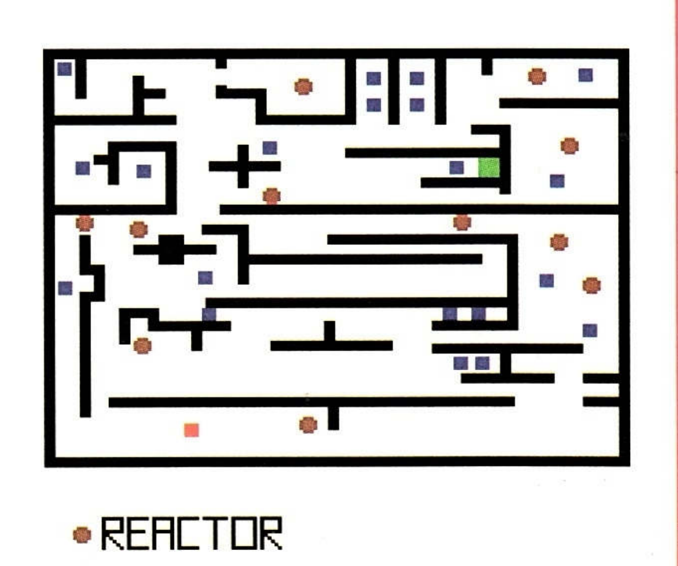




LIFT

Mission 21: OUTPOST A

DESTROY ALL ALIENS AND REACTORS



FREEZER ECKE

Power Drive: Reparaturen für umsonst gibt's unter folgenden Adressen:
Motor: 01B6AB
Reifen: 01B6AD
Stoßdämpfer: 01B6AF
Getriebe: 01B6B1
Licht: 01B6B3
Im Reparatur-Screen müssen die Werte der entsprechenden Adresse einfach auf 00 gesetzt werden, und schon ist die verbeulte Karre wieder wie neu!

Theme Park: Geld, Macht und Reichtum verbirgt sich hinter Adresse C77383. Nachschub für die niedlichen kleinen Läden besorgt man sich unter folgenden Adressen:
Happy Cola: C63495
Mega Burger: C634A3
Mega Pommes: C63487
Schleckschleck-Eis: C63479
Saloon: C634B1
Steak-Restaurant: C634BF

Akira: Die Anzahl der Leben findet man in Adresse C05CE1. Die verbleibenden Sekunden manipuliert man über Adresse C05D3F. Die Minuten hingegen lassen sich über C05D3D einstellen. Bei akutem Handgranaten-Mangel hilft schnell und sicher Adresse C05CF5.

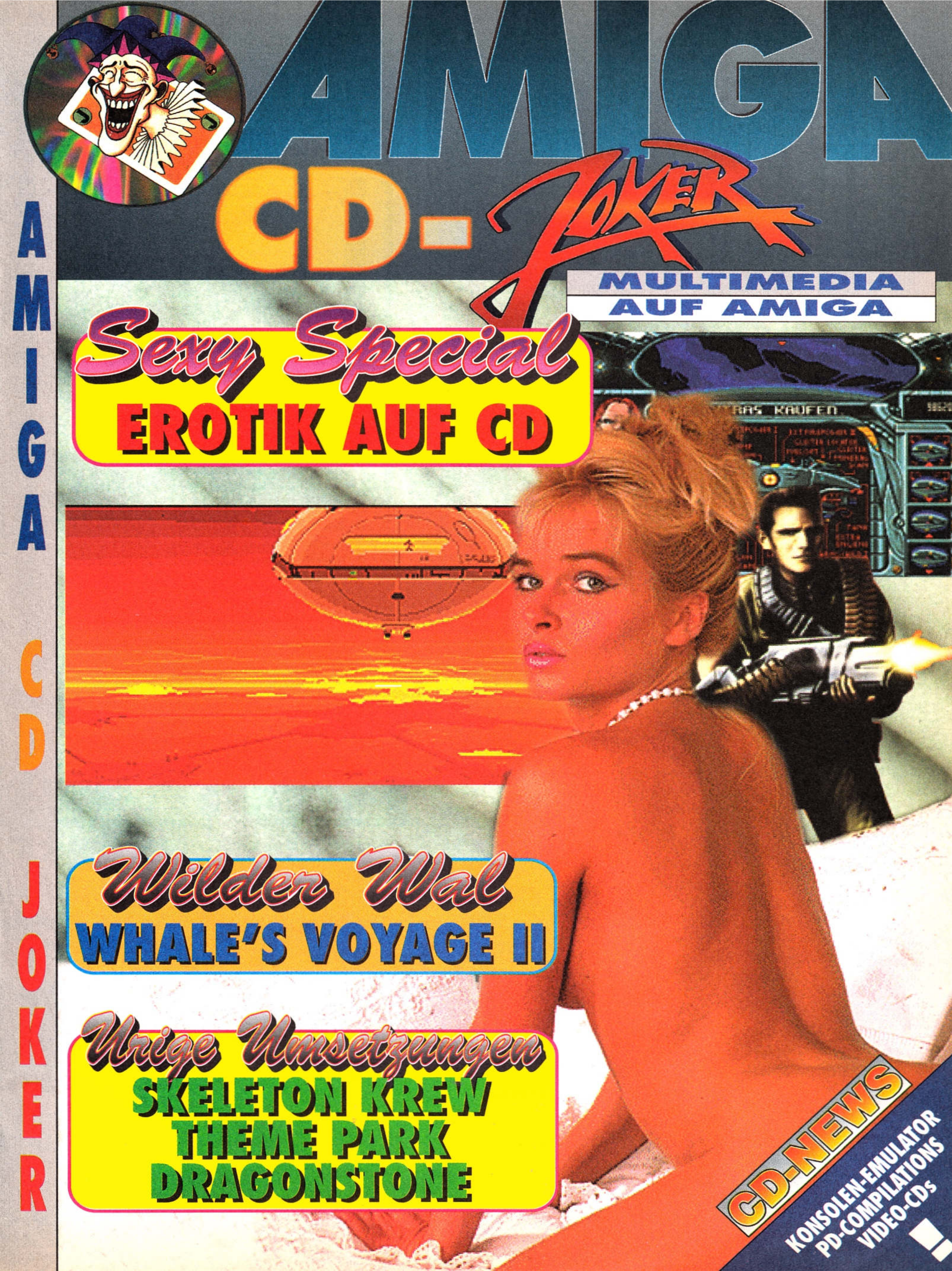
All Terrain Racer: Die Adresse 00D938 steht für die Anzahl der noch zu fahrenden Runden.

Der Verein freundlicher Freezer-Fans ist Christian Stolze, Dominik Ermert sowie Stefan Schwertner zu tiefstem Dank verpflichtet…

KNOW HOW INDEX

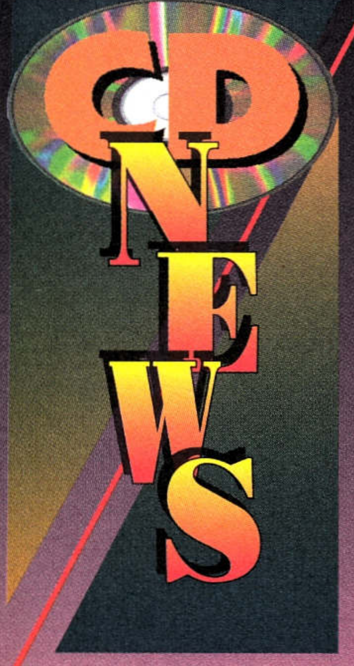
Alle Tips auf einen Blick

Spiel	Ausgabe	Art
Abandoned Places	11/92	Tip
Abandoned Places	12/92	Tip
Abandoned Places II	9/93	Freezer
Abandoned Places 2	11/93	Tips
Abandoned Places 2	1/95	Tip/Karte
Addams Family	9/92	Tip
Agony	5/92	Cheat
Alcatraz	5/92	Freezer
Alfred Chicken	3/95	Cheat
Alien 3	11/94	Karten
Alien Breed	2/92	Cheat
Alien Breed	2/92	Freezer
Alien Breed	3/92	Cheat
Alien Breed Special Ed. 1992	5/93	Cheat/Tip
Alien Breed Special Ed. 1992	3/93	Freezer
Alien Breed Special Ed. 1992	1/93	Codes
Alien Breed 1992 Special Ed.	9/93	Tips
Alien Breed 2	1/94	Tips/Frz./Cod.
Alien Breed 2	4/94	Karten
Alien Breed 2 CD	3/95	Codes
Alien World	5/92	Cheat
Ambermoon	1/94	Lösung/Karten
Ambermoon	3/94	Tip/Karten
Ambermoon	5/94	Tip
Ambermoon	11/94	Tip
Ambermoon	1/95	Cheat
Amberstar	11/92	Freezer
Amberstar	7/92	Lösung
Amnios	12/91	Codes
Another World	2/92	Lösg./Kart.
Anstoß	1/94	Tips
Anstoß	4/94	Tips
Anstoß World Cup Ed.	1/95	Tips
Antares	9/91	Tip
Antares	3/92	Tip
Apidya	1/92	Cheat
Apidya	4/92	Cheat/Tip/Frz.
Apocalypse	9/94	Karten/Tips
Apocalypse	10/94	Cheat
Aquaventura	10/92	Freezer
Arabian Nights	9/93	Cheat/Freezer/Tips
Arkanoid 2	5/91	Cheat
Armalyte	4/92	Freezer
Armour-Geddon	9/91	Tip
Armour-Geddon	10/91	Cheat
Arnie	7/92	Cheat
Assassin	4/93	Cheat
Assassin	3/93	Karte/Tips
Assassin	1/93	Karten/Cheat
Assassin Special Edition	4/94	Cheat/Freezer
Assassin Special Edition	5/94	Karten
Asterix Operation Hinkelstein	11/92	Tip
A-Train	9/93	Cheat
A-Train dt.	11/93	Cheat
Atomino	11/91	Codes
Awesome	5/91	Cheat
Axel's Magic Hammer	10/91	Tip
Baby Joe	1/92	Codes
Backstage	3/94	Lösung
Back to the Future 3	7/91	Cheat
Back to the Future 3	9/91	Tip
Banshee	11/94	Tips
Banshee	1/95	Tip
Barbarian	2/92	Tip/Frz.
Bard's Tale 3	2/92	Tip
Bard's Tale 3	10/92	Tip
B.A.T. 2	4/94	Tips
Battle Command	11/91	Tip
Battle Isle	11/91	Codes
Battle Isle Data Disk 1	9/92	Codes
Battle Isle Data II	7/93	Codes
Battle Squadron	11/94	Klassiker
Battle Valley	9/91	Cheat
B.C. Kid	5/93	Tip
B.C. Kid	4/93	Karten/Tips
B.C. Kid	3/93	Cheat/Tips
B.C. Kid	1/93	Freezer
Beast III	11/92	Lösg./Frz.
Beast III	12/92	Cheat
Beavers	9/93	Freezer
Beavers	10/93	Cheat
Beneath a Steel Sky	5/94	Lösung
Beneath a Steel Sky CD	3/95	Codes
Benefactor	10/94	Codes
Beyond the Gatess	9/91	Cheat
Bi-Fi Snack Zone	9/93	Lösung
Bi-Fi 2	9/94	Lösung/Karten
Birds of Prey	2/92	Tip
Black Crypt	4/92	Tip
Black Crypt	5/92	Lösung
Black Crypt	7/92	Tip
Black Crypt	12/92	Tip
Black Crypt	9/94	Tip
Black Gold	4/92	Freezer
Blastar	11/93	Cheat
Blazing Thunder	9/91	Cheat
Blob	1/94	Codes
Blob	4/94	Freezer
Blues Brothers	2/92	Tip/Freez.
Bob's Bad Day	12/93	Codes
Body Blows	5/93	Cheat/Frz.
Body Blows Galactic	1/94	Freezer
Body Blows Galactic	9/94	Cheat
Borobodur	11/92	Freezer
Brat	7/91	Codes
Brian the Lion	5/94	Codes
Brian the Lion	7/94	Freezer
Brian the Lion	1/95	Cheat
Brutal Football	5/94	Codes
Bubba 'n' Stix	4/94	Codes
Bubble & Squeak CD	2/95	Codes
Bug Bomber	2/92	Codes
Builderland	12/91	Codes
Bumpy's Arcade Fantasy	10/92	Codes
Bundesliga Manager Hattrick	10/94	Freezer
Bundesliga Manager Hattrick	11/94	Tips
Bundesliga Manager Hattrick	12/94	Freezer
Bundesliga Man. Hattrick	1/95	Tip
Bundesliga Manager Prof.	12/91	Tip
Bundesliga Manager Prof.	4/92	Cheat
Burning Rubber	5/94	Freezer
Burntime	11/93	Tips
Burntime	12/93	Tips/Freezer
Burntime	9/94	Tip
Cadaver	9/91	Tip
Cadaver	10/91	Tip
Cadaver - The Payoff	10/91	Lösg./Kart.
Cadaver - The Payoff	11/91	Lösg./Kart.
Cannonfodder	3/94	Tips/Freezer
Cannonfodder	4/94	Tips
Cannonfodder	5/94	Tips/Frz.
Cannonfodder	10/94	Tip
Cannonfodder 2	2/95	Tips/Freezer
Cannonfodder 2	3/95	Tips
Captive	10/93	Tip
Captive	1/94	Tips
Cardiaxx	9/92	Cheat
Carrier Command	11/94	Klassiker
Car-Vup	11/91	Cheat
Castle Master	10/91	Cheat
Castle Master	12/91	Tip
Chambers of Shaolin	1/92	Freezer
Champion Driver	12/91	Codes
Chaos Engine	5/93	Codes/Frz.
Chaos Engine	9/93	Karten
Chaos Kid	11/94	Codes/Cheat
Chaos Strikes Back	5/91	Lösg./Kart.
Chaos Strikes Back	7/91	Lösg./Kart.
Chip's Challenge	10/91	Cheat
Christmas Lemmings	3/94	Codes
Christoph Kolumbus	5/94	Tips/Frz.
Chrome	4/92	Codes
Chuck Rock	7/91	Cheat
Chuck Rock	9/91	Cheat
Chuck Rock 2	9/94	Tip
Chuck Rock 2	7/93	Freezer
CJ's Elephant Antics	10/92	Cheat
Clik Clak	4/92	Codes
Clockwiser	10/94	Codes
Codename Iceman	10/91	Tip
Codename Iceman	1/92	Tip
Conquests of Camelot	11/91	Tip
Cool Croc Twins	10/92	Codes
Cool Spot	3/94	Freezer
Corruption	3/92	Tip
Cosmic Spacehead	2/95	Codes
Crazy Cars III	11/92	Freezer
Crazy Sue 2	11/92	Freezer
Creatures	7/93	Cheat/Frz.
Cruise for a Corpse	12/91	Lösung
Cruise for a Corpse	7/92	Tip
Crystals of Arborea	9/91	Cheat
Curse of Enchantia	1/93	Tip
Curse of Enchantia	12/92	Tip
Cyberpunks	4/94	Codes/Cheat
D/Generation	10/92	Freezer
Darkman	3/92	Cheat
Darkmere	1/95	Lösung/Karten
Das Boot	9/91	Cheat
Das Erbe	9/92	Tip
Das Erbe 2	3/95	Tip
Das Schwarze Auge	10/92	Tip
Days of Thunder	11/91	Cheat
Death or Glory	10/94	Tips/Karten
Death or Glory Zusatzdisk	11/94	Lösung/Karten
Deep Core	1/94	Codes
Deliverance	9/92	Freezer
Dennis	7/94	Freezer
Der Clou!	4/94	Tips
Der Clou!	9/94	Freezer
Der Clou! CD	2/95	Codes
Der Patrizier	9/92	Tip
Der Schatz im Silbersee	4/94	Lösung
Desert Strike	7/93	Tips/Karten/Frz.
Desert Strike	12/93	Cheat
Deuteros	1/92	Tip
Devious Designs	3/92	Codes
Devious Designs	4/92	Codes
Devious Designs	5/92	Codes
Die Siedler	3/94	Tips/Freezer
Die Siedler	12/94	Tips
Die Siedler	1/95	Tips/Karte
Disposable Hero	10/94	Cheat
Dithell in Space	7/94	Codes
Dojo Dan	12/92	Cheat
Dominator	7/91	Cheat
Donk	4/94	Freezer
Donk!	3/95	Cheat
Doodlebug	3/93	Cheat
Doofus	3/94	Codes
Double Dragon	10/91	Cheat
Double Dragon 3	1/92	Cheat
Double Dragon 3	12/92	Freezer
Drachen von Laas	1/92	Tip
Dracula	10/94	Freezer
Dragonflight	1/94	Tip
Dragon's Lair 2	2/92	Tip
Dragon s Lair 3	3/93	Cheat
Dragon Scape	9/91	Cheat
Dragonstone	2/95	Codes
Dream Web	3/95	Lösung
DSA — Die Schicksalsklinge	3/93	Freezer
Dune	10/92	Tip
Dune 2	5/93	Tip
Dune 2	12/93	Tips
Dune 2	5/94	Freezer
Dune 2	9/94	Tip
Dungeon Blaster	1/93	Lösung
Dungeon Master	5/92	Tip
Dungeons of Avalon	10/92	Tip
Dungeons of Avalon 2	1/93	Tip
Dungeons of Avalon 2	9/93	Tips
Dynablasters	4/92	Codes
Dynamite Dux	7/91	Cheat
Eishockey Manager	7/93	Tips
Eishockey Manager	11/93	Freezer
Elf	11/91	Cheat/Lösg.
Elfmania	9/94	Tips
Elite 2	12/93	Tips
Elite 2	3/94	Tips
Elvira 2	1/93	Tip
Elvira 2	5/92	Freezer
Elvira 2	7/92	Lösg./Kart.
Elvira (Arcade)	7/92	Freezer
Entity	9/93	Freezer
Epic	7/92	Codes
E-Swot (ind.)	7/91	Cheat
Eye of the Beholder	9/91	Lösg./Karte
Eye of the Beholder	10/91	Karten
Eye of the Beholder 1	11/92	Tip
Eye of the Beholder 2	1/93	Tip
Eye of the Beholder 2	5/92	Lösg./Karte
Eye of the Beholder 2	11/92	Freezer
Eye of the Beholder 2	9/93	Tips
F1 Grand Prix Circuit	5/92	Cheat
F-15 Strike Eagle 2	10/91	Tip
F-15 Strike Eagle 2	7/92	Freezer
F-19 Stealth Fighter	7/92	Freezer
F-29 Retaliator	7/92	Freezer
F/A-18 Interceptor	1/92	Tip
Faery Tale Adventure	10/91	Tip
Fantasy World Dizzy	7/91	Tip
Fate - Gates of Dawn	10/91	Tip
Fate - Gates of Dawn	11/91	Cheat/Lösg.
Fate - Gates of Dawn	2/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	4/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	5/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	7/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	10/92	Tip
Fate - Gates of Dawn	11/92	Tip
Fatman	7/94	Cheats
FIFA International Soccer	3/95	Tips/Karten
Final Fight	12/91	Tip
Final Fight	1/92	Cheat
Final Fight	5/92	Cheat
Final Whistle	1/92	Freezer
Fire and Brimstone	11/91	Cheat
Fire & Ice	10/92	Freezer
First Samurai	2/92	Freezer
Flashback	4/93	Lösung/Kart.
Flashback	3/93	Lösung/Kart.
Flashback	9/93	Codes
Flashback	11/94	Tip
Flight of the Intruder	9/91	Tip
Flood	1/92	Freezer
Fly Harder	3/93	Codes
Fly Harder	9/93	Cheat
Garfield	10/91	Tip
Gear Works	11/93	Codes
Gem'X	2/92	Cheat
Global Effect	11/92	Cheat
Global Gladiators	11/93	Freezer
Globdule	5/94	Codes
Goal!	9/93	Karten/Tips
Gobliiins	2/92	Codes
Godfather	4/92	Cheat
Gods	1/92	Freezer
Gods	3/92	Tip
Gold of the Azteks	4/92	Tip
Gunboat	10/91	Tip
Guy Spy	10/92	Cheat
Hägar	10/91	Codes
Hannibal	9/93	Tips
Hanse – Die Expedition	11/94	Tips
Hard Drivin' 2	7/91	Cheat
Harlequin	7/93	Tips
Heimdall	3/92	Tip
Heimdall	5/92	Lösg./Kart.
Heimdall	7/92	Tip
Heimdall 2	10/94	Lösg./Karten/Frz.
Hellowoon	9/91	Tip
Hero Quest	7/91	Tip
Hexuma	1/93	Lösung
Hexuma	12/92	Tip
Hill Street Blues	5/92	Tip
Hired Guns	1/94	Cheat
History Line 1914-1918	1/93	Codes
Hook	10/92	Cheat/Lösg.
Horror Zombies	9/91	Cheat
Hudson Hawk	5/92	Cheat
Human Race	7/93	Codes
Hunter	4/92	Tip
Hunter	7/92	Tip
Hydra	1/92	Cheat
Imperium	12/91	Tip
Impossible Mission 2025	9/94	Codes
Impossible Mission	12/94	Freezer
Indiana Jones 4 — Action	1/93	Cheat
Innocent until Caught	5/94	Lösung
Interchange	10/91	Codes
International Karate	1/92	Cheat
Ishar	11/92	Lösung
Ishar 2	11/93	Lösung/Karten
Ishar 2	4/94	Freezer
Ishar 3	12/94	Lösung
Jaguar XJ 220	9/92	Cheat
James Pond 2	4/92	Tip
James Pond III	12/94	Cheat
Jim Power	9/92	Cheat/Freez.
Joe & Mac: The Caveman Ninja	3/93	Tips/Freezer
John Madden Football	7/92	Codes
John Madden Football	11/92	Tip/Freezer
Jonathan	9/93	Lösung
Jonathan	3/94	Tip
Jungle Strike	1/95	Codes
Jungle Strike	2/95	Freezer
Jungle Strike	3/95	Karten
Jungle Strike CD	3/95	Codes
Jurassic Park	1/94	Tips/Codes
Kathedrale	1/92	Tip
Kathedrale	3/92	Lösung
K 240	10/94	Tips/Freezer
KGB	5/93	Lösung
KGB	12/94	Tip
KGB	2/95	Tip
Kick Off 2	7/91	Tip
Kick Off 3	9/94	Tips/Karten
King's Bounty	11/91	Tip
King's Quest 5	5/92	Tip
Knightmare	3/92	Karten
Knightmare	2/95	Tip
Krusty's Fun House	1/94	Codes
Kult	3/93	Tips
Last Ninja 3	12/91	Lösg./Cheat
Leander	1/92	Codes
Leander	2/92	Freezer
Leander	3/92	Cheat
Leander	4/92	Tip
Leander	5/92	Tip
Legend	10/92	Cheat/Freezer
Legend of Fairghail	3/95	Tip
Legend of Kyrandia	12/92	Lösung
Legend of Kyrandia	12/94	Tip
Legends of Valour	4/93	Freezer
Legends of Valour	12/93	Lösung/Karten
Lemmings	1/92	Freezer
Lemmings 2	5/93	Tip
Lemmings 2	4/93	Freezer
Lemmings 2	10/93	Cheat
Lemmings 2	11/93	Tip
Lemmings 2	10/94	Tip/Karten
Leonardo	1/92	Cheat
Lethal Excess	5/92	Cheat
Lethal Weapon	4/93	Cheat
Life & Death	9/93	Tips
Line of Fire	11/91	Cheat
Lionheart	5/93	Cheat/Tip
Lionheart	3/93	Freezer
Lionheart	9/93	Tips
Lionheart	11/93	Cheat
Litil Divil	2/95	Lösung/Karten
Locomotion	9/92	Codes
Locomotion	12/92	Freezer
Logical	9/91	Codes/Cheat
Lords of Doom	9/91	Tip
Lords of Doom	10/91	Tip
Lord of the Rings	4/93	Tip
Lord of the Rings	3/93	Freezer
Lord of the Rings	7/93	Tips
Lost Patrol	1/92	Freezer
Lothar Matthäus	11/93	Tips/Karten/Fezer
Lotus 3	11/92	Codes
Lotus 3	12/92	Cheat
Lotus Esprit Turbo	7/91	Cheat
Lotus Turbo Challenge 2	12/91	Cheat
Lure of the Temptress	12/92	Tip
Mad TV	9/92	Cheat
Mad TV	4/92	Tip
Magic Pockets	2/92	Tip/Freez.
Magic Pockets	3/92	Tip
Manchester United Europe	10/91	Tip
Man. Un. Prem. League Champ.	7/94	Tips/Karten
Marvins Marvellous Adv.	1/95	Codes
McDonald Land	1/93	Cheat
Mega Lo Mania	12/91	Tip/Codes
Megatraveller 1	9/91	Tip
Megatwins	3/92	Cheat
Menace	12/91	Cheat
Mercenary 3	7/92	Tip
Mercs	4/92	Tip
Metal Law	9/94	Cheat
Metal Masters	7/91	Tip
Metal Masters	10/91	Tip
Miami Chase	11/91	Tip
Micro Machines	1/94	Freezer
Midwinter 2	1/92	Lösg./Kart.
Mig 29 Fulcrum	5/91	Tip
Might & Magic 2	11/91	Tip
Might & Magic 3	4/93	Tip
Might & Magic 3	9/92	Tip
Missiles Over Xerion	4/94	Cheat
Monkey Island 2	9/92	Cheat
Moonstone	5/92	Cheat
Morph	10/93	Tip/Freezer
Mortal Kombat	4/94	Cheat
Mortal Kombat 2	2/95	Tips/Freezer
Mortville Manor	9/91	Lösung
Motörhead	1/93	Cheat
Mr. Blobby	1/95	Codes
Mr. Nutz	5/94	Cheat
Mr. Nutz	7/94	Tips/Karten/Freez
Myth	10/92	Cheat
Navy Seals	10/91	Cheat
Navy Seals	1/92	Freezer
Nebulus 2	12/91	Codes
Necronom	1/92	Codes
Necronom	3/92	Freezer
Nick Faldo's Golf	9/93	Cheat
Nicky 2	9/93	Codes
Nicky Boom	11/92	Codes/Frz.
Nicky Boom	12/92	Cheat
Nightbreed	7/91	Tip
Nightbreed (Act.)	11/91	Cheat
Ninja Warriors	1/95	Klassiker
Oh no! More Lemmings	1/92	Codes
One Step Beyond	10/93	Codes
Ork	3/93	Tips
Ork	7/92	Freezer
Ork	12/92	Cheat
Ork	4/94	Tips
Osiris	5/92	Codes
Out to Lunch	11/94	Codes/Cheat
Outzone	11/91	Codes
Overdrive	12/93	Karten
Over the Net	9/91	Tip/Cheat
Oxyd Magnum	4/94	Codes
Pacific Islands	9/92	Freezer
Pacland	1/92	Cheat
Pang	9/91	Cheat
Paperboy 2	12/92	Freezer
Parasol Stars	9/92	Cheat
Parasol Stars	7/92	Tip
Pegasus	12/91	Codes
Penthouse – Hot Numbers	5/93	Freezer
Perihelion	7/94	Lösung/Karten
Pinball Dreams	5/92	Freezer
Pinball Fantasies	1/93	Freezer
Pinball Fantasies	12/92	Cheat
Piracy on the high Seas	3/93	Tips
Pitfighter	2/92	Freezer
Pitfighter	7/92	Cheat
Pizza Connection	5/94	Tip
Pizza Connection	7/94	Tips
Plan 9 from Outer Space	10/92	Lösung
Player Manager	1/92	Freezer
Police Quest	17/91	Tip
Police Quest 1	11/91	Tip
Police Quest 1	12/91	Tip
Police Quest 2	2/92	Tip
Police Quest 2	9/92	Tip
Populous	12/91	Cheat
Populous 2	2/92	Codes/Cheat
Populous 2	3/92	Tip
Populous 2	7/92	Cheat
Populous 2 — the Challenge Games	3/93	Codes
P.P. Hammer	10/91	Codes
Preditor 2 (ind.)	7/91	Cheat
Premiere	10/92	Cheat
Premier Manager	7/93	Cheat
Premier Manager	4/93	Cheat
Premier Manager 2	3/94	Cheat
Projekt X	9/92	Freezer
Projekt X	7/92	Tip
Projekt X	11/92	Freezer
Puggsy	5/94	Codes
Puggsy	9/94	Freezer
Push Over	9/92	Codes
Quak	12/93	Freezer
Quest of Glory 2	9/91	Lösung
Quest of Glory 2	10/91	Lösung
Quik – The Thunder Rabbit	11/94	Cheat
Quik the Thunder Rabbit	12/94	Cheat
Railroad Tycoon	9/91	Cheat
Rampart	1/93	Tip
Realms	5/92	Tip
Realms	7/92	Freezer
Rectangle	9/91	Codes
Red Baron	2/92	Tip
Regent	11/92	Freezer
Regent	12/92	Tip
Return of Medusa	11/91	Cheat
Reunion	9/94	Tips
Revelation	7/91	Codes
Rick Dangerous	11/91	Tip
Rings of Medusa Gold	11/94	Cheats
Rings of Medusa	1/95	Klassiker
Rise of the Robots	1/95	Tips
Rise of the Robots	2/95	Cheat
Road Rash	7/93	Codes
Robin Hood	11/91	Tip
Robin Hood	7/92	Cheat
Robocod	2/92	Cheat
Robocop 3	2/92	Cheat
Robocop 3	7/92	Tip
Rock 'n' Roll	11/94	Klassiker
Rodland	12/91	Cheat
Rodland	1/92	Tip
Roger Rabbit - Hare	5/92	Cheat
Rome A.D. 92	7/93	Cheat
R-Type 2	12/91	Cheat
Rubicon	4/92	Cheat
Ruff 'n' Tumble	11/94	Codes
Ruff 'n' Tumble	12/94	Cheat
Ruff 'n' Tumble	3/95	Freezer
Rüsselsheim	11/94	Tips
Saint Dragon	7/91	Cheat
Second Samurai	4/94	Codes
Sensible Soccer	5/93	Tip
Sensible Soccer	9/92	Tip
Sexy Droids	11/92	Freezer
Shadow Dancer	11/91	Cheat
Shadowlands	9/92	Lösg./Kart./Frz.
Shadow of the Beast 2	9/92	Tip
Shaq-Fu	2/95	Tips
Shaq-Fu	3/95	Freezer
Shiftrix	9/91	Codes
Silent Service 2	1/92	Tip
Silly Putty	3/93	Cheat/Tips
Sim Ant	7/92	Cheat
Sim City	11/94	Klassiker
Sim City 2000	1/95	Tips
Simon the Sorcerer	5/94	Tip
Simon the Sorcerer	11/94	Tip
Simpsons	3/92	Cheat/Tip
Simpsons	4/92	Tip
Simpsons	7/92	Tip
Sink or Swim	7/93	Codes
Sleepwalker	5/93	Cheat
Sleepwalker	4/93	Freezer
Sliding Skill	1/92	Codes
Smash TV	3/92	Freezer
Soccer Kid	11/93	Freezer
Soccer Kid	12/93	Tips
Software Manager	7/94	Tips
Sonic Boom	11/91	Cheat
Soul Crystal	9/92	Lösung
Space Ace 2	3/92	Tip
Space Ace 2	4/92	Freezer
Space Crusade	1/93	Freezer
Space Gun	7/92	Tip
Space Hulk	4/94	Tips
Space Quest 3	12/91	Tip
Space Quest 3	7/92	Tip
Space Quest 4	4/92	Lösg./Kart.
Special Forces	7/92	Cheat
Speedball	1/92	Freezer
Speedball 2	1/92	Freezer
Spindizzy Worlds	1/92	Cheat
Spirit of Adventure	10/91	Cheat
Starbyte Supersoccer	1/93	Freezer
Stardust	3/94	Freezer
Starlord	10/94	Tips
Sternsiedler	10/94	Codes
Stone Age	9/92	Cheat/Codes
Stormball	12/91	Cheat
Storm Master	7/92	Cheat
Streetfighter 2	4/93	Cheat/Tips
Streetfighter 2	3/93	Cheat
Strider 2	11/91	Cheat
Striker	11/92	Freezer
Stundenglas	7/91	Tip
Sturmtruppen	11/92	Cheat
Suburban Commando	3/94	Codes
Super Cars 2	7/91	Cheat
Super Cars	1/95	Klassiker
Superfrog	7/93	Codes
Superfrog	5/93	Codes/Frz.
Superfrog CD	2/95	Codes
Super Methane Brothers	9/94	Freezer
Super Stardust (AGA)	12/94	Codes
Super Stardust CD	2/95	Codes
Switch Blade	1/92	Freezer
Switch Blade 2	2/92	Cheat
SWIV	9/91	Cheat
Sword of Honour	1/93	Cheat
Swords of S. (ind.)	10/91	Tip
Syndicate	10/93	Tips
Tangram	7/91	Codes
Team Yankee	5/92	Tip
Tearaway Thomas	1/93	Freezer
Telekommando II	3/94	Lösung
Terminator 2	3/92	Cheat/Frz.
The Games: Espana '92	12/92	Tip
The Humans	1/93	Tip
The Humans	12/92	Codes
The Lost Vikings	9/93	Codes
The Lost Vikings	10/93	Lösung (Teil 1)
The Lost Vikings	11/93	Lösung
Theme Park	12/94	Tips
The Oath	1/92	Codes
The Oath	2/92	Cheat
Think Cross	12/91	Codes
Thunderhawk	11/91	Tip
Thunderhawk	3/92	Tip/Frz.
Thunder Jaws	1/92	Cheat
Tiny Skweeks	12/92	Codes
Titus the Fox	7/93	Tips
Titus the Fox	5/92	Codes
Toki	9/91	Cheat
Toki	1/92	Freezer
Tony & Friends in Kelloggsland	11/94	Cheat
Top Gear 2 (AGA)	1/95	Codes
Top Gear 2 CD	2/95	Codes
Top Gear 2	3/95	Freezer
Top Wrestling	9/92	Cheat
Total Recall	10/91	Cheat
Tower Assault	2/95	Codes/Freezer
Tower Assault	3/95	Tips/Karten
Transarctica	7/93	Tip/Lsg./Kart./Frz.
Transarctica	10/93	Cheat
Traps 'n' Treasures	10/93	Kart./Frz./Cod.
Traps 'n' Treasures	12/93	Tips/Karten
Trex Warrior	1/92	Cheat
Troddlers	12/92	Codes/Frz.
Trolls	7/93	Freezer
Turn'n Burn	10/91	Codes
Turrican III	7/94	Cheats
UGH!	10/92	Codes
UGH!	11/92	Tip
Ultima 6	4/92	Cheat
Ultima 6	9/92	Tip
Under Pressure	3/92	Cheat
Universe	12/94	Lösung
Uridium 2	1/94	Freezer
Utopia	12/91	Tip
Valhalla	10/94	Codes
Vaxine	10/91	Cheat
Vision	7/93	Lösung
Vroom	4/92	Freezer
Walker	4/93	Tips
War in the Gulf	9/93	Cheat
Warlords	7/91	Tip
Warzine (ind.)	9/91	Tip
Waxworks	4/93	Freezer
Waxworks	10/93	Tip
Waxworks	1/94	Tip
Weird Dreams	3/92	Tip
Whale's Voyage	7/93	Tips
Whale's Voyage	12/93	Freezer
Whale's Voyage	10/94	Tip
Whirlwind Snooker	1/92	Tip
Whirlwind Snooker	3/92	Cheat
Wild West World	7/91	Tip
Wing Commander	5/93	Cheat
Wing Commander	4/93	Cheat
Winzer	3/92	Cheat
Wizardry 6	1/94	Tip
Wizkid	12/92	Tip
Wiz 'n' Liz	5/94	Tips/Frz.
Wolfchild	4/92	Freezer
Wolfchild	5/92	Tip
Wonderdog	12/93	Codes
Wongs (ind.)	9/91	Cheat
Wongs (ind.)	10/91	Cheat
Wrath of Nikademus	7/91	Tip
WWF European Rampage	4/93	Cheat
WWF Wrestle Mania	2/92	Tip/Frz.
Xenon 2	1/92	Freezer
Yo! Joe!	10/93	Freezer/Tips
Zak McKracken	7/91	Tip
Zeewolf	3/95	Codes/Freezer
Zool	7/93	Tips
Zool	4/93	Tips
Zool	1/93	Cheat/Tip
Zool	12/92	Freezer
Zool 2	7/94	Freezer



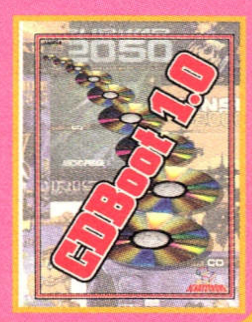
AMIGA
CD-
JOKER
MULTIMEDIA
AUF AMIGA
AMIGA CD JOKER
Sexy Special
EROTIK AUF CD
Wilder Wal
WHALE'S VOYAGE II
Urige Umsetzungen
SKELETON KREW
THEME PARK
DRAGONSTONE
CD-NEWS
KONSOLEN-EMULATOR
PD-COMPILATIONS
VIDEO-CDs





DER KONSOLEN-EMULATOR

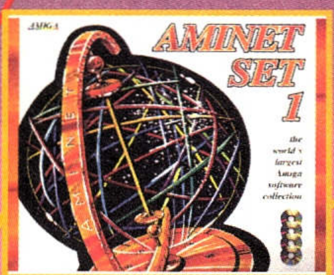
Wer würde nicht gerne sämtliche Games für das CD³² ohne Probleme auf seinem AGA-Amiga abspulen können? Jetzt könnte der Traum wahr werden, denn die neue Software **CDBoot 1.0** emuliert eine Amiga-Konsole inklusive Joypad und Backup-RAM, wobei der Hersteller volle Kompatibilität zu rund 98 Prozent der existierenden Schillerware verspricht! Wir überprüfen das derzeit gerade im Joker-Labor; in der nächsten Ausgabe informiert Euch dann ein ausführlicher Test, ob sich die Investition von 69 Märkern lohnt. Wer nicht so lange warten mag, der wende sich an:
Stefan Ossowskis Schatztruhe, Tel: 0201/78 87 78



GIGANTISCHE GAMES



In unserer Marktübersicht zu CD-Compilations schnitt die Sammlung namens „Gigantic Games" im Februar gut ab – jetzt gibt's einen Nachfolger, der nicht mehr ganz so überzeugen kann.
Bis auf ein paar Spiele-Updates ist der Inhalt nämlich identisch, die 900 PD-Games auf der **Gigantic Games 2** sind also ganz überwiegend schlichte Wiederholungen. Daß hier Mac-User dank Hybrid-Technologie zusätzlich Zugriff auf rund 100 Freeware-Games für ihre Maschine erhalten, dürfte den Freunden der „Freundin" da kein großer Trost sein – wenn sie die erste Scheibe bereits besitzen, können sie sich die geforderten 24,95 DM ruhig sparen. Andernfalls wende man sich an:
Nordlicht PD, Tel.: 04931/16 72 22



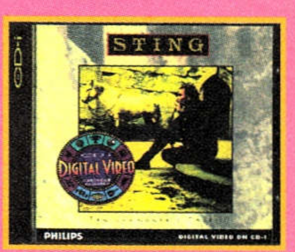
AMINET KOMPLETT

Die vier Schillerscheiben der Aminet-Serie waren schon immer eine wahre Fundgrube für ausgezeichnete PD-Software – jetzt ist das gesamte Quartett für nur 59,– DM erhältlich!
Das **Aminet Set 1** umfaßt knapp 4 Gigabyte an Daten, die sich am Screen zu feinen PD-Games, nützlichen Tools, Bugfixes und Patches entfalten: Mal- oder Textverarbeitungsprogramme finden sich ebenso wie Programmiersprachen und Entwicklerkits, dazu gesellen sich Hardwaretips, Animationen, Bilder und Soundmodule. Die Bedienung geht mittels einer komfortablen Such- und Katalogfunktion locker von der Hand, wir können die Sammlung also wirklich nur wärmstens empfehlen – allerdings bloß den CD-Amigos (im Idealfall mit 4 MB unter der Rechnerhaube); das CD³² hat mangels Bootmöglichkeit leider das Nachsehen. Näheres bei:
Nordlicht PD, Tel.: 04931/16 72 22 oder **Stefan Ossowskis Schatztruhe, Tel.: 0201/78 87 78**

SOUND & VIDEO

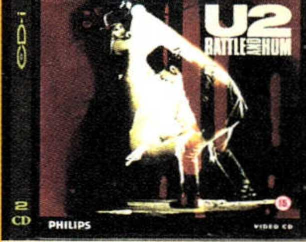






Die glücklichen Besitzer eines MPEG-tauglichen CD³² oder einer Highend-„Freundin" mit Digital Video-Karte sollten jetzt aufhorchen, denn hier kommt eine Auflistung brandneuer Video-CDs mit musikalischem Inhalt:
Kate Bush – The whole Story '94
David Bowie – The Video Collection
Eric Clapton – The Cream of
Pink Floyd – In Concert
Queen – Greatest Flix 1 & 2
Sade – Life Promise Pride Love
Sting – Ten Summoner's Tales
Tina Turner – Rio '88
Tina Turner – Simply the Best '94
U2 – Rattle and Hum
Bis auf Sade und Sting sind alle Interpreten mit je zwei Scheiben vertreten, die mit einer Gesamtspieldauer von rund zwei Stunden Konzert-Mitschnitte oder Video-Compilations liefern. Die in Sachen MPEG-Codierung mittelprächtigen bis guten CDs sind zu Preisen zwischen 39,– DM und 59,– DM im Fachhandel erhältlich.









MEHR ALS NUR EIN NEUES HEFT...
AUCH FÜR AMIGA CD & CD32
WAHLWEISE MIT UND OHNE SPEKTAKULÄRE CD!
JOKER VERLAG
MULTIMEDIA JOKER
DAS MAGAZIN FÜR INTERAKTIVES ENTERTAINMENT VON CD
APRIL MAI JUNI
5/6'95
PLUS CD
FÜR ALLE SYSTEME MIT CD-ROM
KOMPETENTE TESTS
SPIELE
ANWENDUNGEN
LERNPROGRAMME
EROTIK-SOFT
DAS INTERAKTIVE CD-MAGAZIN
DEMOS, TESTS, PREVIEWS, VIDEOS, SOUNDS, WETTBEWERB, PD, SHAREWARE, MPEG-FILES, PATCHES, SPIELE GAGS
UND VIELES MEHR
DM 7,– / öS 56,– / sfr 7,– / hfl 9,40 / Lit 8.300 / DR 1.300
GROSSER VERGLEICH
DIE AKTUELLE MULTIMEDIA-HARDWARE
HINTER DEN KULISSEN
WIE NEUE SOFTWARE ENTSTEHT
DIE ETWAS ANDERE MESSE
VIRTUAL REALITY WORLD
INFORMATION TOTAL
Ab 31. März am Kiosk!

WHALE'S VOYAGE II

DIE ÜBERMACHT

Anfang 1993 gelang den Austro-Softlern von NEO mit dem futuristischen Genre-Mix „Whale's Voyage" ein beachtlicher Einstand am Amiga. Jetzt läuft der Countdown für den Start des zweiten Space-Wals – Wirtschaftssimulanten, Strategen, Rollenspieler und andere CD-Piloten bitte anschnallen!

Was die Story angeht, sind allerdings nicht zwei, sondern 20 Jährchen ins Land gezogen, seit das Heldenquartett den Skyboulevard pulverisiert und so das politische Gleichgewicht im Raphastrasystem wiederhergestellt hat. Die Retter lebten fortan in Saus und Braus, doch alles hat einmal ein Ende – weil man der Whale unbedingt noch einen sündteuren Hyperantrieb für interstellare Reisen spendieren mußte, ist die Crew mal wieder völlig abgebrannt. Schlimmer noch, die Banken halten unsere Raumfahrer für nicht kreditwürdig! Was bleibt ihnen also anderes übrig, als ein paar illegale Aufträge anzunehmen, um ihren Flugi wieder auf den neuesten Stand der Technik zu bringen?

Nach Ablauf des ansehnlichen Intros wird sich der Spieler also in fast genau derselben Situation wiederfinden wie beim Vorgänger. Und selbst wenn man dazu ein paar alte Bekannte (wie etwa Winnie Wim, die ihren verschollenen Daddy sucht) trifft, im großen und ganzen sind die Jahre auch storytechnisch nicht spurlos vorübergezogen: Da stehen plötzlich ganze Planetensysteme zum Verkauf, die Ordnung im All ist gar nicht mehr in Ordnung!

Dafür soll nun aber z.B. die Steuerung voll in Ordnung gehen, ein oft kritisierter Schwachpunkt des ersten Teils der SF-Saga. Denn wo einst der Stick das Sagen hatte, wird man sich hier bequem per Maus durch die Zukunft klicken – oder alternativ mit der eigens konzipierten Joypad-Abfrage. Und das ist bei weitem nicht die einzige Verbesserung, denn bei NEO hat man sich erfreulicherweise alle Anregungen der Spieler zu Herzen genommen:

So wurden auch die umständlichen Echtzeit-Kämpfe entschärft, u.a. durch den „General Attack"-Button, der alle vier Streiter gleichzeitig zu den Waffen greifen läßt. Im Gegenzug hat der ehemals etwas seichte Handelspart deutlich an Tiefgang gewonnen, denn zwischen den insgesamt zehn Planetensystemen (sowie einer mobilen Raumstation) findet bald ein reger Warenaustausch statt, wobei Angebot und Nachfrage den Wert der einzelnen Güter bestimmen sollen. Aber auch Zufallsereignisse wie z.B. örtliche Hungersnöte werden Einfluß auf den Markt haben. Und wer gut über die festgelegten Routen der rechnergesteuerten Konkurrenz informiert ist, wird sich sogar als Pirat versuchen dürfen, indem er deren Frachter überfällt. Sol-



che Aktionen sind natürlich von der Space-Polizei gar nicht gern gesehen, genau wie der lukrative Transport illegaler Güter. Diese Extraportion „Elite"-Komplexität wird am CD32 allerdings nur einer brandneuen Mannschaft zugute kommen, da hier aus naheliegenden Gründen die altbewährte Party nicht importiert werden kann. Egal, denn das anfängliche Zusammenklonen der vier Schützlinge aus den verschiedensten Rassen macht ja auch schon Spaß. Außerdem wird man die Jungs und Mädels nun zu Spezialisten in ganz neuen Berufen ausbilden können; etwa zu Cybertechnikern, Piloten oder Rhetorikern. Ihre jeweils speziellen Charaktereigenschaften sollen sich dann im Spielverlauf ebenfalls erkennbar auswirken: Beispielsweise kann es passieren, daß ein Wichtigtuer im Team während eines Kampfes die Aufgaben der Mannschaft selbständig neu verteilt! Um gröberen Personenschäden bei solchen Auseinandersetzungen vorzubeugen, sind zudem künstliche Körperteile vorrätig, die aus jedem Wald-und-Wiesen-Helden einen kampfstarken Cyborg machen.

Freilich wird man auch den stählernen Wal mit allerlei zusätzlichen Extras tunen dürfen, was dem Spiel eine weitere strategische Komponente für die ebenfalls anstehenden Raumschlachten eröffnen soll. Derlei inhaltliche Neuerungen sind jedoch nur eine Seite der Medaille – auf der anderen findet man eine komplett neu gestaltete Optik in den Städten und Dungeons. Und was wir hier bislang zu sehen bekamen, das war auch wirklich sehenswert: Die 3D-Routinen ermöglichen butterweiche Zooms in 360 Grad, und wenn die Crew in angenehm flottem Tempo durch die Gegend marschiert, ist sogar eine realistische Auf- und Abbewegung beim Gehen zu beobachten. Wer sich per Gleiter auf die Suche nach Bodenschätzen begibt, düst voraussichtlich auch nicht mehr in einer 2D-Vogelperspektive über die Planetenoberflächen, sondern darf durch dreidimensionale Fraktallandschaften rasen.

Die grafischen Neuerungen machen aber selbst vor den im Raumschiff zu tätigenden Aktionen (also bei Handel und Weltraumkämpfen) nicht halt. Hier wird der Spieler nun mit einer Cockpit-Perspektive inklusive Blick auf die unendlichen Weiten des Alls oder naheliegende Gestirne verwöhnt, während er vor den Computern und Armaturen in der Kanzel sitzt. Dazu gesellen sich jede Menge feiner Zwischenanimationen wie die beeindruckende Explosion der Whale nach einer verlorenen Schlacht. Unterstützt wird die schicke Mischung aus gerenderten Bildern und Comic-Grafik einerseits durch Sprachausgabe, andererseits durch einen stimmigen Soundtrack, für den natürlich wieder die Spezialisten Hannes Seifert und Clemens Helbock alias NEO-Project verantwortlich zeichnen. Dazu wird es neben einer Single-Auskopplung inklusive Musikvideo auch Live-Auftritte und sogar eine Deutschland-Tour geben!

Für Atmosphäre und Spieltiefe sollte also bestens gesorgt sein, wenn der Wal demnächst zum zweiten Mal die Triebwerke zündet; erst mal nur auf CD, später dann in leicht abgespeckter Form auch auf Amiga-Disk. Und um das multimediale Spektakel komplettzumachen, sind neben dem bereits erhältlichen Papier-Rollenspielsystem (gibt's übrigens im Joker Shop) nun auch noch eine Erweiterung, ein Brett- sowie ein Kartenspiel rund um Whale's Voyage geplant – was nicht zuletzt zeigt, wie überzeugt die Jungs von NEO von diesem Produkt sind. Und wie's aussieht, nicht ohne Grund… (st)

PREVIEW

EROTIK AUF CD

Wer von seiner „Freundin" mehr will als nur harmlose Spiele, der wird bei den heißen Scheiben für PC und Mac fündig – hier verraten wir Euch, was es gibt, und was zu tun ist, damit die Schmuddelware auch dem Amiga die Schamesröte ins Gesicht treibt!

Heiße Nächte auf Photo CD

Slideshows: Die Voraussetzungen

Erotische Diashows gibt's in reicher Auswahl, und selbst wenn die Bilder darauf teilweise in am Amiga unüblichen Formaten abgelegt sind, ist das noch kein Coitus Interruptus – wozu hält jeder PD- und Shareware-Anbieter Viewer-Progis bereit? Ersatzweise genügt meist auch „Professional Paint" oder ein ähnliches Programm; auf den Andersen-CDs und der R-H-S-Scheibe ist sogar ein Amiga-Ordner mit den nötigen Tools vorhanden. Nur über einen AGA-Rechner (mit möglichst viel RAM und natürlich einem CD-ROM) sollte man als Voyeur auf alle Fälle verfügen, weil das ECS-Chipset da nur wenig aufregende SW-Optik liefern kann.

Slideshows: Das Angebot

Eher für Ästheten ist die geschmackvoll fotografierte Reihe **Adult Palate** gedacht, während **Adult Share** bereits härteren Tobak bietet – allerdings von sehr durchwachsener Qualität; insbesondere die zusätzlich abgelegten Filmchen turnen da eher ab als an. Die **Beauty Queens** machen dagegen ihrem Namen alle Ehre, und die **Erotic**-Serie ist zumindest teilweise gelungen: Die ersten fünf Folgen bringen meist ganz überwiegend nur unterdurchschnittlichen Schweinkram auf den Screen, die Ausgaben 6 und 7 zwar bloß ein Model, aber das ist dann auch sehenswert. Wer auf mehr Auswahl und z.B. Lederklamotten steht, ist bei den **Extreme Hot**-Scheiben gut aufgehoben; **FAO Platinium** und **FAO Special** (FAO = For Adults Only) tendieren wiederum stärker in Richtung harter Pornographie.

Wirklich ansprechend ist die **Stephen Hicks**-CD, schließlich hat der Mann auch schon für Penthouse etc. geknipst und erweist sich hier als wahrer Künstler der Kamera. Demgegenüber setzt **Hot Emotions 1** mehr auf die Künste der Software und präsentiert Bilder voller Effekte. Effektvoll, aber etwas braver abgelichtet sind die Schönheiten der **Hot Nights**, und bei den **Keyhole Fantasies** geht's dann wieder richtig zur Sache. Auch **La Traviata** hat wenig mit der gleichnamigen Oper, aber um so mehr mit holder Weiblichkeit zu tun – die Sammlung bietet von Cindy Crawford im Badeanzug bis hin zu harten Porno-Pictures für jeden Geschmack etwas, manches davon allerdings in doppelter Ausführung. **My Asian Ladies** erfüllt die vom Titel geweckten Erwartungen, teilweise übrigens auch in gezeichneter Form. Allein wegen der japanischen Malerei und der Comic-Ladies ist die CD übrigens auch nicht jugendfrei: Schamhaare sieht man im Land des Lächelns nicht so gerne,

Adult Share 3

Eine Beauty Queen

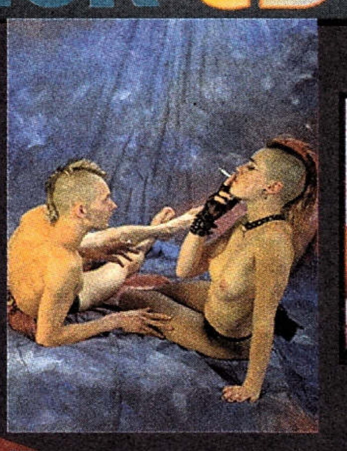
La Traviata/Sakura: Dieses Bild findet sich auf beiden CDs

My Asian Lady

Ein Stephen Hicks-Girl



Xtreme Passions



Liebe unter Punkern

Blonde Justiz



Erotic 6

gefolterte Frauen gehen dagegen als vertretbar durch…

Eine recht ansprechende Mischung aus Masse und Klasse sind die **Pixels of Passion**, während die **Punk-Love** den besonderen Geschmack bedient – mit den Liebesspielen eines Punker-Pärchens! Der Allerwelts-Spanner sollte daher besser zur **R-H-S Erotic Collection** greifen, wo stolze 2.500 Bilder nackter Mädels im (von jedem Amiga-Malprogramm lesbaren) IFF-Format warten. Trotz des asiatischen Titels fast nur Europäerinnen haben sich auf der **Sakura**-CD versammelt, leider sind die meisten davon nicht halb so hübsch, wie es das Titelbild vermuten läßt – aber dafür sind auch die wenigsten der hiesigen 2.000 Modelle in „Herrnbegleitung".

Filme: Die Voraussetzungen

Die folgenden Erotikstreifen werden wie mit einem Videorecorder bedient und eignen sich prächtig für ein CD32 mit FMV-Modul – wer sie auf seinem Amiga mit CD-ROM betrachten will, benötigt eine rund 1.400,– DM teure MPEG-Karte.

Filme: Das Angebot

Für 80 Märker das Stück hält Vivid Interactive durchaus sehenswerte CD-Movies bereit: **Blond Justice**, **The Coven**, **Immortal Desires**, **Mask** und **Steamy Windows** sind Softpornos mit schönen Menschen und sogar einer Story. Mediaviews Lasterstreifen gehen für 79,– DM schon härter zur Sache, was man sich bei Titeln wie **Anal Legend**, **Backdoor Pleasures**, **2 hot 4 U** und **Xtreme Passions** ja bereits denken kann. Und wer noch ungewöhnlicheren Hobbies frönt, der sollte sich eben für 49,– DM das Stück bei Westside umsehen. Aber verlangt zu Filmen wie **Bodyguard** oder **Waterpower** bitte keine Inhaltsangaben von uns…

So, wie Ihr bei den Movies auch keine Tabelle mit Anbieter-Angaben erwarten dürft, denn die bewegten Bilder werden nicht umsonst nur an Volljährige und gegen Altersnachweis abgegeben. Wer also bei den nachfolgenden Versandhändlern bestellen will, muß eine Fotokopie seines Ausweises beilegen – aber selbst dann gibt's keine Hardcore-Pornographie, für so was muß man sich schon in einen Laden bemühen. Von aufgeklebten Schnurrbärten würden wir übrigens abraten, der 18. Geburtstag hat noch jeden irgendwann ereilt! (mm)

Bezugsadressen

Artis Software
Schürkamp 24
48720 Rosendahl

Arxon
Assenheimer Str. 17
60489 Frankfurt

BMS Modern Games
Jochen Schmitz
Werner-von-Siemens-Str. 28
52477 Alsdorf

CDV
Postfach 2749
76014 Karlsruhe

Hofra Trading
Postfach 1310
65533 Limburg a. d. Lahn

Kröger
Postfach 4117
32571 Löhne

Starcom
Hans-Stießberger-Str. 2A
85540 Haar/München

Erotik-Slideshows in der Übersicht

Titel	Folgen	Bewertung	Anzahl der Bilder	Formate	Preis	Hersteller/Anbieter
Adult Palate	1	edel	ca. 100	GIF; JPG; BMP	79,– DM	New Machine/CDV
Adult Share	3	hart	ca. 2.300-2.400	GIF; FLI	je 25,– DM	Media Products/Arxon
Beauty Queens	3	edel	ca. 200-250	GIF; BMP; JPG	je 49,– DM	Erotech/BMS Modern Games
Erotic	7	durchwachsen	ca. 63-71	GIF, Photo CD (TIF, BMP nur 6 und 7)	je 25,– DM	Media Products/Arxon
Extreme Hot Girls, Extreme Hot Leather Ladies, Stripping Hot Girls	3	okay	ca. 100	Photo CD	40,95 DM 2 St. 84,95 DM alle 3 119,95 DM	Kröger
FAO Platinium	1	hart	ca. 2.400	GIF	39,– DM	FAO/Starcom
FAO Special	1	hart	ca. 3.100	GIF	34,– DM	Andersen/Starcom
Girls of 3 · Stephen Hicks	1	edel	ca. 100	BMP; BPG	79,– DM	New Machine/CDV
Hot Emotions	1	effektvoll	ca. 300	GIF	49,– DM	M2 & Erotech/BMS Modern Games
Hot Nights in Amsterdam Hot Nights in Copenhagen	je 1	edel	ca. 170	Photo CD	39,– DM	Mediaview/Starcom
Keyhole Phantasies	3	hart	ca. 790	GIF, BMP	je 47,– DM	Andersen/Starcom
La Traviata	1	durchwachsen	ca. 2.600	GIF	49,– DM	Powersource/Arxon
My Asian Ladies Collection	2	japanophil	ca. 1.400-1.700	GIF	je 49,– DM	Powersource/Arxon
Pixels of Passion	3	okay	ca. 800	GIF, BMP	je 47,– DM	Andersen/Starcom
Punk-Love	1	hart	ca. 100	Photo CD	39,– DM	Westside/Starcom
R-H-S Erotic Collection	1	okay	ca. 2.500	IFF	29,– DM	RHS/Arktis
Sakura	1	durchwachsen	ca. 2.000	GIF	49,– DM	Powersource/Arxon

DRAGONSTONE



Bummel durchs Fischerdorf

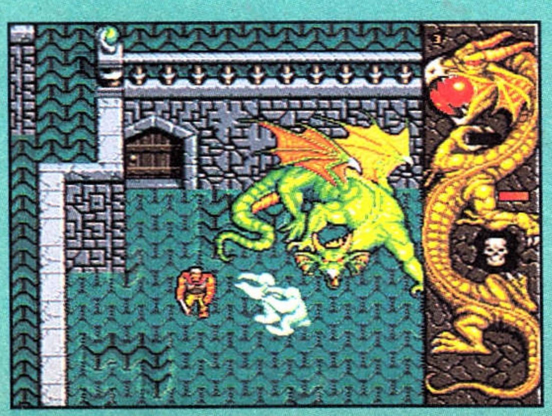
Pläuschchen mit Blondie

Pünktlich zu Ostern legt Core Design den Amiga-Abenteurern dieses Action-Adventure als Schillerscheibe ins Nest. Die Überraschung dabei: Es gleicht der zwei Monate älteren Diskversion wie ein Ei dem anderen…

Wie entweder auf der gegenüberliegenden Seite oder anhand früherer Titel wie „Banshee", „Universe" oder „Heimdall 2" nachzuprüfen, sind die Briten auch hier ihrem Motto treu geblieben: CD-Fans werden blitzschnell beliefert, nur auf die Ausnutzung des Mediums können sie lange warten.

Na, immerhin bekommt man trotz der nach wie vor schwarz-gold-roten Flagge im Sprachmenü nun die korrekten deutschen Umlaute geliefert – da hat der Hersteller also Köpfchen bewiesen. Ansonsten war er aber eher faul, denn der Rest ist bekannt: Wahlweise als Herr oder Frau Held macht sich der Spieler auf die Suche nach drei Drachensteinen, um so die Schreckensherrschaft eines gewissen Agon zu beenden. Zu diesem Zweck stampft das mäßig animierte Sprite durch eine aus leicht schräger Draufsicht gezeigte Fantasy-Welt voller Wälder, Dörfer und Höhlen. Während munter in alle Richtungen geruckelt wird, trachtet eine schier endlose Monsterflut nach des Hauptdarstellers anfänglich vier Leben, welche dieser auf zwei Arten verteidigen kann: Die Verweildauer am Feuerknopf bestimmt die Stärke seiner Schwerthiebe, und wer erst losläßt, sobald der Energiebalken voll aufgeladen ist, kann seinen Feinden gar den sogenannten Psycho-Blitz an den Hals schicken.

Nun läßt sich die Durchschlagskraft beider Waffen zwar im Spielverlauf steigern, doch erspart das dem Recken keineswegs Frusterlebnisse. Weil er sich nämlich während der Angriffsaktionen nicht von der Stelle rühren kann, ist er mehreren gleichzeitig anstürmenden Gegnern meist hoffnungslos ausgeliefert! Die bisweilen durch Leichenfledderei erhältlichen Happen zum Aufpeppen des Gesundheitszustandes oder das Bare für Extraleben sind da nur ein schwacher Trost. So, wie die Präsentation für ein CD-Game doch ziemlich schwächelt: An der biederen Optik der Standardversion wurde ebenso wenig geändert wie am auch dort schon ganz netten Titeltrack und den atmosphärischen Sound-FX vom rauschenden Bächlein bis zu den zwitschernden Vögelein.



Im Kampf gegen den Drachen gibt's wenig zu lachen

Tja, wegen des hausbackenen Gameplays aus frustigen Kämpfen und dürftigen Rätseln wird sich aber niemand diese Scheibe in sein CD32 holen wollen. Der jederzeit aufrufbare Interaktionsscreen mit seinen Infos zu Vermögen und Kraft, dem Inventory, der Anwendungsmöglichkeit für die Fundstücke, einer Funktion zum Untersuchen der Umgebung und der Option, ab und an mal ein kleines Schwätzchen halten zu können, ermöglicht unter dem Strich eben kein sehr ergiebiges Abenteuer. Und wenn man dann auch noch zu Beginn jedes Levels mit 20stelligen (!) Paßwörtern gequält wird, dann weiß man, wo der schillernde Drachenstein am besten aufgehoben ist – in den Regalen des Herstellers nämlich. (st)



DRAGONSTONE (CORE DESIGN)	
ACTION-ADVENTURE	
59% „DÜRFTIG"	
GRAFIK	69%
ANIMATION	52%
MUSIK	67%
SOUND-FX	72%
HANDHABUNG	56%
DAUERSPASS	60%
FÜR GEÜBTE	
PREIS	DM 89,–
CD	
EINGABEMEDIUM	JOYPAD
SPEICHERBAR	PASSWÖRTER
DEUTSCH	KOMPLETT



Die Skeleton Crew schwört aufs Grillen...

Gemeinsam sind wir stark!

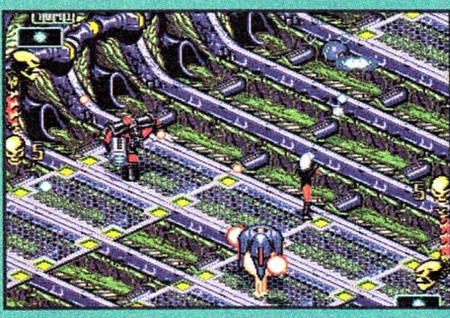
Auf AGA-Amigas haben sich Cores futuristische Schwermetall-Söldner bereits letzten Monat ausgetobt, nun treten sie auf CD zum Kampf gegen die Gen-Zombis des verrückten Totengräbers Moribund Kadaver an.

Wer nach so kurzer Umsetzungsphase bahnbrechende Neuerungen (womöglich noch beim Gameplay) erwartet, muß natürlich enttäuscht werden: Die Skeleton Krew besteht nach wie vor aus dem mächtigen Joint mit 250 Kilo Kampfgewicht und einer im Arm integrierten Laser-Dampframme, dem flinken, aber etwas konditionsschwachen Mädel Rib und natürlich Spine, der die Vor- und Nachteile seiner beiden Kollegen auf sich vereint. Und sobald sich Solo-Kämpfer für einen und Simultan-Fighter für zwei der Helden entschieden haben, startet der gleiche Feldzug durch sechs abschnittweise unterteilte Iso-Levels.

Wie gehabt werden zunächst auf der Erde Mutanten-Robbis, Heckenschützen und Energiebarrieren mit dem Laser ausgeschaltet, anschließend wässerige Keller von Cyborg-Würmern und Riesenmäulern befreit. Sodann bekommt man es auf der Venus mit phantastischen Pflanzenwesen und später auf dem Mars mit mechanischen Gefechts-Installationen zu tun. Den Abschluß bildet dann ein Marsch durch die Gewölbe von Kadavers Hauptquartier, an dessen Ende sich der Bösewicht persönlich zum finalen Endkampf stellt. Ehe es soweit ist, haben aber ungezählte Gegner in allen Farben, Formen und Größen am knapp bemessenen Energiepolster des bzw. der Heroen geknabbert, und der Spieler durfte sich an kleinen Puzzle-Einlagen, Bonusräumen und netten Mitnehm-Gimmicks wie frischer Energie oder Extraleben gütlich tun. Trotz fehlender Extrawaffen mangelt es also nicht an Abwechslung.

Das ganze Spiel werden aber auch auf CD nur Könner zu sehen bekommen, weil es eben eine gewaltige Aufgabe ist, allein mit der unbegrenzt munitionierten Anfangsknarre all den oft im Dutzend anstürmenden Feindsprites, Zwischen- und Endgegnern Herr zu werden. Vor allem dem Solisten nützt das eine Gnaden-Continue da wenig, denn die drei Startleben sind bald verbraucht und Levelcodes noch immer nicht in Sicht. Hier wäre also genug Raum für Verbesserungen gewesen, zumal die Steuerung nun nicht mehr zwischen vier umschaltbaren Lenk-Modi unterscheidet. Dank der zusätzlichen Buttons am CD32-Steuerknochen ist die Handhabung jedoch trotzdem kein Problem, außerdem fehlen hier natürlich die Zwangspausen zum Nachladen oder Diskwechsel.

Optisch sehen die Schlachtfelder nicht besser aus als früher, aber egal: Das multidirektionale Scrolling der schick düsteren Iso-Dungeons ist nach wie vor sauber (solange nicht allzu viele Sprites den Screen stürmen), und neuerdings ertönt auch im Spiel selbst Musik – und zwar so abgedrehte Grufti-Trance-Rap-Mixturen, daß sich so mancher die CD allein deshalb kaufen wird. Das atmosphärische Actiongame mit dem launigen Duo-Modus ist also auch in dieser Version sein Geld wert, allerdings läuft es nur am CD32. (rl)



Im Untergrund geht's wirklich rund



Mars macht mobil?



SKELETON KREW
(CORE DESIGN)
ISO-ACTION

77%
„GRUFTIG"

GRAFIK	86%
ANIMATION	83%
MUSIK	88%
SOUND-FX	68%
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	74%

FÜR KÖNNER

PREIS	DM 89,–

CD

EINGABEMEDIUM	CD32-/2-BUTTON-PAD
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

Budenzauber auf CD

Theme Park

Bullfrogs populärer Digi-Rummel war am 1200er eine kleine Enttäuschung und in der Standardversion dann eine mittlere Katastrophe – auf CD liegt die Wahrheit nun ziemlich genau in der Mitte.

So ist z.B. das für den 500er stornierte Intro wieder da und dauert sogar ein Quentchen länger als auf AGA-Disk – dafür muß man hier auf Sprachausgabe und Sound-FX verzichten. In Sachen Features entspricht die Scheibe sogar voll dem AGA-Park (die auf kleinen „Freundinnen" vorgenommenen Amputationen wurden also wieder rückgängig gemacht), allerdings muß man gerade am CD32 trotzdem so manche Kröte schlucken: Wer sich beispielsweise im Einstellmenü für die wesentlich handlichere Maussteuerung entscheidet, kann seinen Namen nur noch eingeben, wenn er über eine Tastatur verfügt…

Aber theoretisch läßt sich die Kirmes natürlich auch anonym oder mit dem Joypad aufziehen. Praktisch wird man sich jedoch gewiß darüber ärgern, daß wegen des begrenzten batteriegepufferten Speichers der Commo-Konsole nicht alle Einzelheiten der mühsam errichteten Vergnügungsanlage abgesavet werden können, sondern nur die wichtigsten Daten wie z.B. der Kontostand. Der Unterhaltungswert des Spiels ist freilich trotzdem noch recht hoch: Wie gehabt bestückt man das Gelände mit diversen Attraktionen von der eher unattraktiven Hüpfburg bis hin zur Mega-Achterbahn. An den Buden werden immer noch salzige Fritten, zuckersüßes Cola und fettige Burger an die Besucherschar verkauft, der man dann bei den Glücksspielständen durch unverschämt niedrige Gewinnchancen auch noch den letzten Pfennig aus der Tasche zieht, ehe sie mehr oder weniger zufrieden gen Ausgang strebt. Mit Blick auf den guten Ruf, die Konkurrenz und nicht zuletzt das Gewerbeaufsichtsamt sollte man es mit dem Nepp dabei aber nicht übertreiben.

Verschwenderisch kann und soll der Parkbetreiber dagegen mit schmuckem Beiwerk wie Palmenhainen, Blumen, Laternen, Zäunen, Teichen etc. umgehen. Gewisse (und meist stille) Örtchen sowie ein durchdachtes und mit ausreichend Hinweisschildern versehenes Wegenetz dürfen schließlich ebensowenig fehlen wie das für Wartung, Reinigung und Entertainment zuständige Personal. Jede Menge Statistiken und verschiedene Komplexitätsstufen, bei denen dann Entwicklungsabteilung, Aktienmarkt und Lagerverwaltung in den Vordergrund rücken, vermögen selbst den anspruchsvollen Wirtschaftssimulanten an den Screen zu fesseln – insbesondere, wenn er die noch etwas ausgefeiltere PC-Version nicht kennt.

Die niedliche, leidlich animierte und kunterbunte Grafik entspricht genau wie die nicht eben umwerfende, aber gut zum Thema passende Soundbegleitung der AGA-Urversion, wodurch sich diese Scheibe trotz aller Mankos vor allem für die Besitzer eines CD32 empfiehlt – andernfalls müssen sie nämlich komplett auf Theme Park verzichten… (st)



Attraktionen für Millionen



Im Park das beste: Jede Menge Gäste

Burger, Eis und Fritten

THEME PARK
(BULLFROG)
SIM KIRMES

73% „OKAY"

GRAFIK	77%
ANIMATION	59%
MUSIK	66%
SOUND-FX	75%
HANDHABUNG	60%
DAUERSPASS	75%
VARIABEL	
PREIS	DM 89,–

CD

EINGABEMEDIUM	JOYPAD/MAUS/TASTATUR
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	SCREENTEXTE



NEU

Video-Digitizer

●Echtzeit-Digitizer●24 Bit Farbtiefe ●Real-time-Digitizing●bewegte Sequenzen können digitalisiert werden ●leistungsfähige Software mit vielen Filtermöglichkeiten ●ab Kickstart/Workbench 2.0 ●inclusive Anschlußkabel und Netzteil

Parallelport-Version **DM 399,–**
PCMCIA-Version für A600/1200 mit schnellerer Datentransferrate **DM 479,–**



Nützliches

Der VECTOR Harddisk-Adapter
zum Anschluß von 3,5" Festplatten im A1200:
●Adapter von 2,5" auf 3,5" ●Stromversorgungs-kabel ●Installsoftware ●Anleitung **DM 29,–**
Dto. aber zusätzlich mit 60cm Festplattenkabel für 3,5" Festplatten **DM 39,–**
HD-Kit(Adapter und Festplatte) auf Anfrage

Der VECTOR Maus & Joystick-Adapter
●Mausport-Verdoppler●automatische UND manuelle Umschaltung **DM 19,–**

Der VECTOR Multiport-Adapter
●verdoppelt Maus- und Joyport gleichzeitig●automatische und manuelle Umschaltung ●integriertes, abschaltbares Dauerfeuer **DM 49,–**

Das VECTOR TrackdisplayA2000
●kann alle 4 Laufwerke anzeigen ●Laufwerks-nummer einstellbar **DM 69,–**

HardDisk & CD-ROM

Treiber für Kodak FotoCD integriert

VECTOR FALCON 8000

●SCSI-Controller für Amiga2000/3000 und 4000 ●Standard RigidDisk Block ●optionale 8MB RAM-Erweiterung ●modernste Gate-Array Technologie●externer SCSI-Anschluß ●in die Hardware integrierter Treiber für Kodak FotoCDs und CDTV/A570/CD32 Software ●incl. Software und deutschem Handbuch

Falcon8000 Controller solo **DM 249,–**
Falcon8000 mit Harddisk/CD a.Anfrage

Multi I/O -Karte

VECTOR Connection Multi I/O-Karte für Amiga2000/3000/4000 ●vier serielle High-Speed Schnittstellen bis 115 Kbaud ●zwei bidirektionale Centronics-Schnittstellen●MIDI-kompatibel ●inclusive Portmanager für übersichtliche Zuordnung und Verwaltung der Schnittstellen **DM 299,–**

Sound & MIDI

VECTOR Micro Sound (TEST AmigaSpecial Ausgabe 9/94 –Gut–)
Superkompakter Stereo Sound-Digitizer●Chinchstecker, LED-PeakAnzeige●Eingangsregler **DM 99,–**

Das VECTOR MIDIplus (TEST AmigaSpecial Ausgabe 9/94 Sehr Gut)
Metallgehäuse ●1×IN, 1×THRU, 3×OUT ●Leitungstreiber für lange Anschlußkabel ●700% Optokoppler **DM 99,–**
MIDIplus incl. Sequenzersoftware "Mignon Jr." **DM 149,–**

Das VECTOR mini-MIDI (TEST AmigaSpecial Ausgabe 9/94 –Gut–)
Metallgehäuse ●1×IN, 1×THRU, 3×OUT **DM 79,–**
MiniMIDI incl. Sequenzersoftware "Mignon Jr." **DM 129,–**
MIDI-Kabel 5pol DIN 2m **DM 14,50**
MIDI-Kabel 5pol DIN 5m **DM 22,50**

Kickstart-Umschaltung

VECTOR KickUM2 **DM 29,–**
●2fach Umschalter für 2ROMs der Versionen 1.x/2.x oder 3.1 im A500/2000 ●*kompatibel zu Kickstart 3.1!*

VECTOR KickUM3 **DM 39,–**
●3fach Umschalter 3ROMs der Versionen für 1.x/2.x oder 3.1 im A500/A2000 ●*kompatibel zu Kickstart 3.1!*

VECTOR KickUM Spezial **DM 39,–**
●2fach Umschalter für 2ROMs der Versionen 1.3/2.x im A600/A600HD

VECTOR KickUM Kabel **DM 39,–**
●2fach Umschalter mit Flachbandkabel für 2ROMs der Versionen 1.x/2.x im A500/2000 ●Umschaltung per Tastatur oder Mausklick!

Kickstart/Workbench Upgrades:
●Upgrade-Kit mit Software,Handbüchern und ROM(s) :

AS312 Kickstart/Workbench 3.1für A1200	DM 219,–
AS320 Kickstart/Workbench 3.1für A500/2000	DM 189,–
AS330 Kickstart/Workbench 3.1für A3000	DM 219,–
AS340 Kickstart/Workbench 3.1für A4000	DM 219,–
AS216 Workbench 2.1 Upgrade-Kit (ohne ROM!)	DM 59,–

Wir führen Kickstart-ROMs:

Kickstart-ROM V1.3	DM 39,–
Kickstart-ROM V2.04	DM 49,–
Kickstart-ROM V2.05 (37.350 für A600HD)	DM 89,–

Kickstart-ROM V3.1

für A500/2000 DM 89,–
Set für A4000 DM 119,–

VGA-Adapter

●Adapter von Amiga-Monitorport 23pol auf VGA 15pol. ●für A1200/ A4000 an VGA- oder Multisync Monitor **DM 29,–**

VECTOR-Clock A1200

●interne Montage (einfach ein stecken) ●batteriegepufferte Echtzeituhr mit Datumsfunktion ●für den Amiga1200 und den 1200HD **DM 49,–**

HardDisk A500

●externer AT-Bus Controller für A500/500+ ●Metallgehäuse mit Kontroll-LEDs ●Optionale 8MB RAM-Erweiterung ●Harddisk/RAM abschaltbar ●mit Handbuch und Installsoftware **DM 199,–**
(Festplatten und RAM auf Anfrage)

HardDisk A600/1200 (2,5")

●für die interne Montage im Rechner ●geringe Stromaufnahme schont das Netzteil ●leise ●incl. Kabel und ausführlichem Handbuch
Kapazitäten und Preise auf Anfrage

CD-Drive am A600/A1200

●CD-Drive incl. PCMCIA-Controller für den A600/1200 ●Ext. Gehäuse mit Stromversorgungskabel ●incl. Treiber- und CD32-Emulatorsoftware ab **DM 379,–**

VECTOR Maus

●400dpi ●inclusive Mauspad und Maushalter **DM 49,–**

Disk-Laufwerke

extern HD (1.76MB) für alle Amigas ab Kick2.0, Metallgehäuse, abschaltbar, durchgeführter Bus **DM239,–**
extern DD Metallgehäuse, abschaltbar,durchgeführter Bus **DM 129,–**
intern A4000(HD) **DM 199,–**
intern A2000 **DM 109,–**
intern A500 **DM 109,–**
internA600/1200 **DM 119,–**
alle internen Drives incl.Anleitung

Software auf CD

wir führen ständig eine große Auswahl der aktuellen CD-Titel für CD32, CDTV, A570 oder Amiga mit CD-Drive am Lager. Für ältere Titel bieten wir einen Bestellservice – fragen Sie uns

VECTOR HARD & SOFT ...was sonst?

mehr Speicher

Preis-Sturz

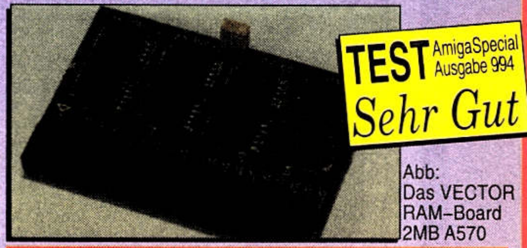
Das VECTOR-RAM Board Max8MB A1200
●interne 32bit Speichererweiterung für den Amiga 1200 und 1200HD ●verwendet 72 Pin Standard PS2-SIMM in den Kapazitäten 1MB, 2MB, 4MB oder 8MB ●optionaler mathematischer Co-Prozessor bis 50MHz, Sockel für PGA und PLCC-Typ vorhanden ●batteriegepufferte Echtzeituhr mit Datum ●kompatibel zu Speichererweiterungen im PCMCIA-Slot, gleichzeitiger Betrieb ist möglich ●Speichererweiterungen und Co-Prozessor sind abschaltbar **DM 159,–**
Preise für RAM und Co-Prozessoren auf Anfrage

Das VECTOR-RAM Board 2MB A500i
●intern mit Uhr/Datum ●läuft mit 0,5 oder 1MB Chip-RAM ●incl. GARY-Adapter **DM 249,–**

Das VECTOR-RAM Board 1MB A600i
●intern mit Uhr/Datum ●erweitert den A600/600HD um 1MB Chip-RAM **DM 119,–**

Das VECTOR-RAM Board 1MB A500plus
●interner Einbau ●erweitert den A500plus um 1MB Chip-RAM **DM 89,–**

Das VECTOR-RAM Board 512KB A500
●intern mit Uhr/Datum ●erweitert den A500 um 512KB RAM **DM 69,–**



TEST AmigaSpecial Ausgabe 9/94 Sehr Gut

Abb: Das VECTOR RAM-Board 2MB A570

Zubehör für A570 CD-Drive

Das VECTOR-RAM Board 2MB A570 (TEST AmigaSpecial Ausgabe 9/94 Sehr Gut)
●interne FastRAM-Steckkarte **DM 249,–**

Der VECTOR-Falcon570 SCSI-Controller (TEST AmigaSpecial Ausgabe 9/94 Sehr Gut)
●Adapter für den internen Erweiterungsport des A570 ●externer SCSI-Anschluß SUB-D 25pol ●incl. Super-Handbuch und Installsoftware **DM 149,–**

Externes Gehäuse zum Falcon570
●zum Einbau einer SCSI-Festplatte●incl. Netzteil und Anschlußkabel SUB-D 25pol **DM 179,–**

Externes Gehäuse mit Festplatte auf Anfrage

Reparaturen & Ersatzteile

Wir reparieren Ihren Amiga oder Commodore Amiga-Zubehör schnell und kostengünstig. Wir führen fast alle gängigen Ersatzteile für den Selbstreparierer sowie Tastaturen und Netzteile für Ihren Amiga.



Distributor

Besuchen Sie unser Ladenlokal oder bestellen Sie: Post-Versandkosten ab DM 15,–. Eilversand und Großgeräte per Trans O Flex ab DM 30,–. Alle Preise in DM incl. MwSt Lieferung per Nachnahme solange Vorat reicht. Änderungen und Zwischenverkauf vorbehalten

HK-Computer GmbH
Höninger Weg 220 ● D-50969 Köln
Mo-Fr:10[00]-13[30] u.14[30]-18[30], Sa:10[00]-14[00]
Telefon : 0221 / 369062
Telefax : 0221 / 369065
Mailbox : 0221 / 369024



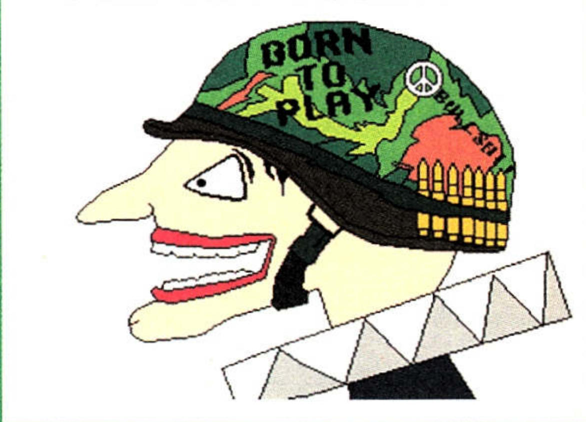
Entwicklung Produktion Vertrieb Service

Hinweis: Unsere externen Geräte haben –soweit erforderlich– keine BZT-Zulassung. Ein Betrieb im Bereich der Deutschen Bundespost ist verboten und strafbar

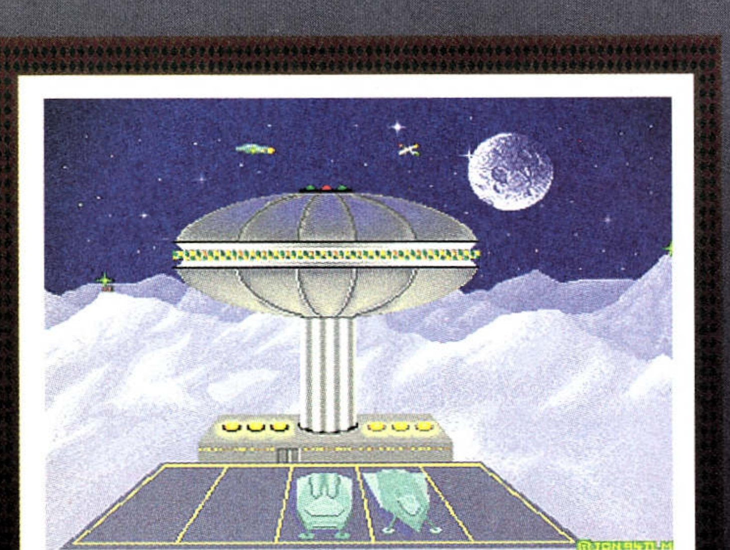




„Anna träumt…" heißt dieses verträumte Bild, das ein gewisser INSECT aus Vaihingen auf seinem 1200er mit „PPaint 4.0" gemalt hat. Ja, solche Insekten lassen wir uns gerne gefallen!



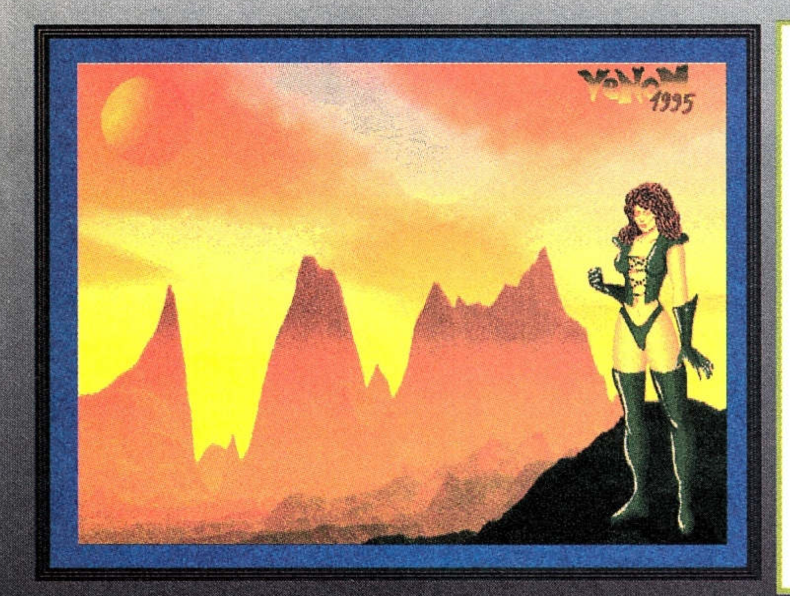
Der „Full Metal Joker" stammt von Adam Ansary aus Hamburg, wo er ihn mit seinem 1200er und „DPaint IV" ins Feld geschickt hat. Als alte Pazifisten wollen wir mal glauben, daß die Munition am Helm aus Tintenpatronen besteht…



Eine futuristische Impression namens „Space Port" erreichte uns von Denis Mohnhaupt aus Rudolstadt – seine Zukunftsvision entstand auf einem 1200er mit „DPaint IV AGA".



DANY aus Barsinghausen hat uns „Janine" in die Redaktion geschickt. Besten Dank im Namen aller männlichen Mitarbeiter an Deinen 1200er und „DPaint IV"!



Die Werke von VENOM aus Saarbrücken haben es uns besonders angetan, weshalb er mit „Glooming” und „Sight” gleich zweimal vertreten ist. Entstanden sind die Bilder auf seinem 1200er, dem er rasante 50 MHz und opulente 6 MB RAM spendiert hat. Dazu kommen „DPaint AGA”, „PPaint 6.1”, „Reflections 2.5” sowie „Cinema 4D” und „Vista” – uns frißt der Neid!





Hier ein Stück echter Handarbeit – sowohl was den Joker im Umgang mit den Konsolen-Maskottchen als auch was seinen Schöpfer Ivo Kos aus Frankfurt/Main betrifft.

Im April ist meist nicht nur das Wetter ein Scherz – aber Joker-Leser sind ja bekannt für ihren Humor. Was sich oft genug auch in den tollen Bildern niederschlägt, die sie für unsere Leserkunst-Galerie malen!

KEIN APRIL-SCHERZ...

...ist auch diesen Monat wieder unser Aufruf an die Begnadeten unter Euch: Schickt uns noch heute Eure Zeichnungen und Computergrafiken (auf Disk), wir sehen uns alles mit Begeisterung an! Der Weltöffentlichkeit vorstellen tun wir allerdings nur Werke, die garantiert SELBSTERDACHT UND SELBSTGEMACHT sind. Zum Schutz vor Plagiatoren, Witzbolden und Aprilscherzen (die auf diesen Seiten allesamt nicht geduldet werden) bestätigt Ihr uns das bitte schriftlich, kritzelt noch ein paar Zeilen zum verwendeten Handwerkszeug nebst einem leserlichen Absender dazu, legt Rückporto in das Kuvert, und ab geht die Post an:

Joker Verlag
„Joker Galerie”
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn



IMPRESSUM

Herausgeber
Michael Labiner (verantw.)

Chefredaktion
Joachim Nettelbeck (jn)
Richard Löwenstein (rl)

Leitende Bildredaktion
Monika Stoschek

Redaktion
Manfred Duy (md)
Brigitta Labiner (bl)
Richard Löwenstein (rl)
Max Magenauer (mm)
Joachim Nettelbeck (jn)
Werner Ponikwar (wp)
Steffen Schamberger(st)
Waltraud Schmidt (ws)
Martin Schnelle (mash)
Michael Schnelle (mic)
Monika Stoschek (ms)

Freie Mitarbeiter
Carsten Borgmeier
Barbara Grohmann (rrf)
Manuel Semino

Redaktionsassistenz
Petra Laubenberger
Dorothea von Pronay

Joker Shop
Christine Rothmeier

Abo-Verwaltung
Christine Rothmeier

Layout
Prolit Studio GmbH

Fotografie
Richard Löwenstein
Monika Stoschek
Manfred Duy

Comic
Werner Regnet
Oliver Wunderlich

Titel
Team 17

Anzeigenbetreuung
Carsten Borgmeier
Tel.: 04221/120004
Fax:04221/17789

Anzeigenverwaltung
Regine Nellissen
Tel.: 089/4605822

Produktionsleitung
Brigitta Labiner

Reproduktion
Prolit-Studio GmbH
85630 Grasbrunn

Druck & Gesamtherstellung
Druckerei Gerstmayer
A-3105 St. Pölten

Vertrieb
Verlagsunion, 65203 Wiesbaden für Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz, Schweden, Niederlande, Italien und Griechenland

Aktuelle Auflage (IV/94)
Verbreitung: 95.688

Erscheinungsweise
AMIGA JOKER erscheint monatlich, zum jeweils letzten Freitag des Vormonats. Doppelausgaben 6/7 und 8/9

Abonnement
Jahrespreis (10 Ausgaben): DM 63,– / Ausland: DM 75,–. Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit zum Ende des Bezugsjahres möglich). Einzahlungskonto: Postgiroamt München, Kto.Nr 444714-806, BLZ 70010080

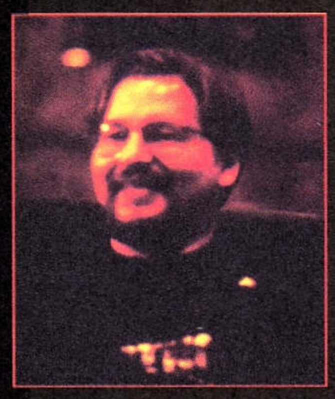
Manuskripte
Manuskripte, Listings und Bauanleitungen werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den Publikationen des Joker Verlags. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angaben von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

Verlag und Redaktion
Joker Verlag
Inh. Michael Labiner
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn
Tel. Verlag: 089/463700
Tel. Redaktion: 089/463823 oder 4605822
Hotline jeden Mittwoch von 16-19 Uhr
Telefax: 089/4604977



BRUCE STERLING

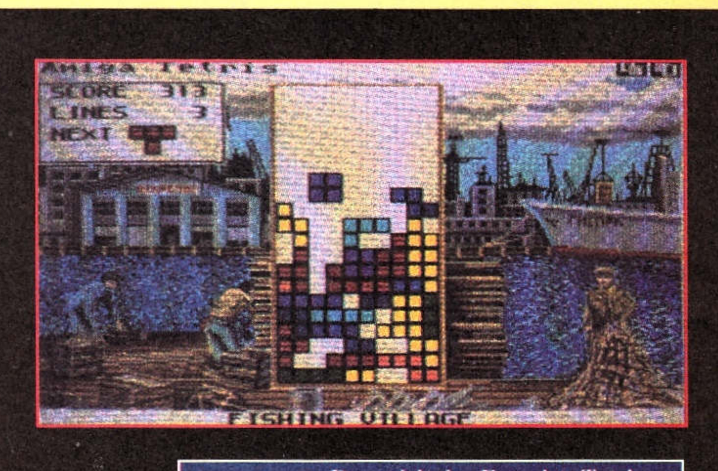
Unser heutiger Gesprächspartner hat nur auf den ersten Blick nichts mit Spielen zu tun: Der weltberühmte Schriftsteller gilt neben William Gibson als der bedeutendste Cyberpunk-Autor – und damit als Wegbereiter einer digitalen Zukunftsvision!



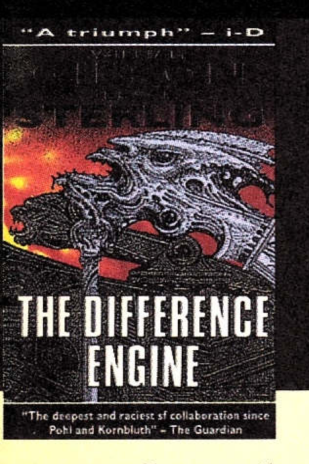
So sieht also ein Cyberpunk aus: Bruce Sterling

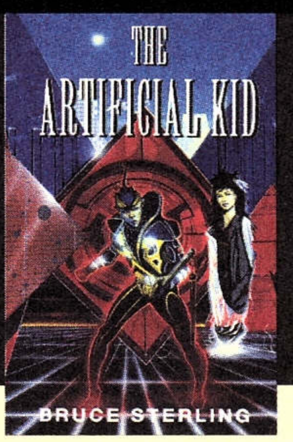
Auf Science-fiction war Bruce Sterling seit jeher abonniert, auch wenn sein Debutwerk „Der Staub Planet" aus dem Jahr 1977 noch viel mehr mit Frank Herberts „Wüstenplanet" als mit dem klassischen Cyberpunk zu tun hatte. Doch in seinem Roman „The Artifical Kid" (in Deutschland unter dem Titel „Video Kid" erschienen) sah er bereits 1980 die Jugendtrends von heute voraus, mit der Kurzgeschichtensammlung „Mirrorshades" (deutsch: „Spiegelschatten") hat er eines der wichtigsten Cyberpunk-Werke überhaupt veröffentlicht, und schließlich entstand zusammen mit William Gibson sein bekannter Roman „Die Differenz Maschine" – von dem viele glauben, daß er die Bitmap Brothers zu ihrem Game „The Chaos Machine" inspiriert hätte. In seinen Kurzgeschichten aus dem Band „Zikadenkönigin" geht der gelernte Journalist aber sogar noch einen Schritt über den Cyberpunk hinaus, und mit dem Sachbuch „The Hacker Crackdown" hat er ein Standardwerk zum Thema geschaffen.
Bruce Sterling ist selbst ein begeisterter Computer-Freak und macht Essays oder ganze Bücher über DFÜ verfügbar. Wir trafen den amerikanischen Futuristen anläßlich einer Rede, die er in München hielt – vorgelesen aus seinem Notebook, während Diabilder seines Gehirns gezeigt wurden…

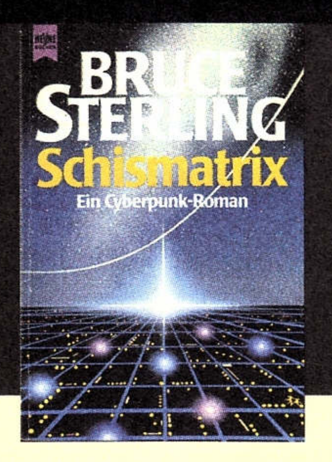
?: *Bruce, kannst du ohne Rechner überhaupt nicht mehr leben? Oder warum liest du deine Reden von einem Mac-Schlepptop vor?*
BS: Warum nicht? Das ist doch kein Verbrechen, oder? Außerdem bin ich von jeher Apple-Fan und habe zu Hause noch drei solcher Maschinen im Netzwerk-Betrieb laufen. Damit surfe ich durch alle Datennetze der Welt und lande am Ende meist in meiner Lieblingsmailbox „The Well".
?: *Findet sich auf deinem tragbaren Reisebegleiter auch ein Spielchen für unterwegs?*
BS: Na klar. Falls man mich im Flughafen einschließen sollte, kann ich stundenlang „Tetris" spielen.
?: *Was, der Prophet einer digitalen Zukunft beschäftigt sich noch mit einer derart betagten Steinchen-Knobelei?!*
BS: „Tetris" habe ich dabei, daheim habe ich natürlich noch viel mehr Spiele. So hat mir „Lemmings" unheimlichen Spaß gemacht, genau wie alle Sim-Games von Maxis. Bloß habe ich halt kaum Zeit zum Spielen, immerhin betätige ich mich als Herausgeber, Kritiker und heute sogar als Redner. Dazu ist gerade ein CD-Programm in Planung. Realisiert wird es von Human Code, schon weil die Jungs bei mir ums Eck wohnen – ich will ja nicht wegen jedem Mist von Texas nach Silicon Valley fliegen müssen. Außerdem gefallen mir die Arbeiten dieser Leute sehr gut, etwa ihr Cartoon zur Geschichte des Universums.
?: *Wie wäre es, wenn du mal die Story zu einem Spiel schreiben würdest? Kamen denn da noch nie Anfragen seitens der Hersteller?*
BS: Doch, beispielsweise hat Origin deshalb mal bei mir angeklopft, bloß war damals der Zeitpunkt ungünstig. Aber dieser Richard Garriott ist ja nun wirklich ein Exzentriker, was? Er rennt öfter mal in einem Raumanzug oder einer Ritterrüstung durch die Gegend, und als meine Frau auf einer seiner Halloween-Parties war, hatte er sein ganzes Haus in ein Spukschloß verwandelt! Im Gespräch erinnert er mich ein wenig an Bill Gates – auch Garriott ist ja ein Visionär und ein Pionier auf seinem Gebiet.
?: *Schön, aber selbst eine offizielle Versoftung eines dei-*

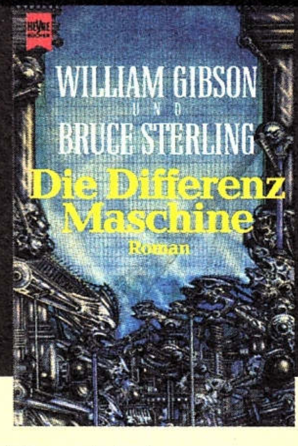


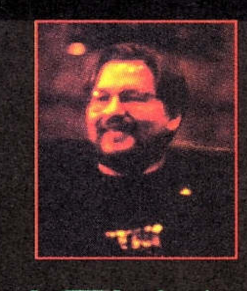
Das spielt der Futurist: Tetris …











ner Romane gibt es bislang nicht – dabei hättest du doch weiß Gott genug gute Bücher geschrieben…

BS: Danke für die Blumen! Tatsächlich glaube ich auch, daß sich ein Buch viel besser zu einem Game machen läßt als ein Film – die Versoftung von „E.T." hat ja seinerzeit Atari ruiniert; die mußten ihre Ladenhüter in der Wüste vergraben. Bloß hat es sich bis jetzt halt nicht ergeben, denn der Stoff muß wirklich passen. Diese Umsetzungen auf Teufel komm raus finde ich jedenfalls ätzend!

?: *Wer nicht? Aber vielleicht liegt's ja an der Gewalt in deinen Büchern? Wie stehst du überhaupt zu Brutalität am Screen?*

BS: Auf alle Fälle bin ich gegen jede Form von Zensur, so was ist schlimmer als die schlimmste Software. Das fängt bei der Bevormundung der Kids an und hört bei der Bevormundung von Frauen in Sachen Abtreibung noch lange nicht auf…

?: *Ehe wir uns jetzt vollends in soziologischen Anschauungen verlieren, könntest du uns vielleicht verraten, wovon dein nächster Roman handeln wird?*

BS: Das paßt ganz gut zum Thema, denn das Buch wird mit Religion zu tun haben.

?: *Du bist ein gläubiger Cyberpunk?!*

BS: Um Himmels willen! Nein, ich bin Atheist. Aber der Katholizismus hat mich schon immer fasziniert, ich glaube, die Menschen brauchen zumindest die Hoffnung auf Zuflucht in der Ewigkeit.

?: *Du wirst also der Science-fiction untreu?*

BS: Nur ein bißchen – das Buch „Holy Fire" wird nämlich im 21. Jahrhundert spielen und nicht wie sonst gleich 400 oder 500 Jahre in der Zukunft. Die Heldin ist 95 Jahre alt – was vielleicht daran liegt, daß ich mich älter fühle, als ich bin.

?: *„Schismatrix" war ja in fernerer Zukunft angesiedelt, und dort hat Michael Nagula im Nachwort etwas von einem neuen Werk von dir geschrieben, das „Amy Joyce" heißen sollte. Wie sieht's damit aus?*

BS: Wie bitte? Amy Joyce ist der Name meiner siebenjährigen Tochter!

?: *Tja, da bist du anscheinend sehr schlecht übersetzt worden! Ob das William Gibson wohl auch passiert? Und bist du eigentlich auf seinen Ruhm eifersüchtig? Immerhin wird gerade eine seiner Geschichten verfilmt…*

BS: Nun, William hat sich an Hollywood verkauft, was ich nie tun würde. Ich wäre sogar lieber weniger berühmt und dafür ein noch besserer Schriftsteller, um der Nachwelt mehr zu hinterlassen!

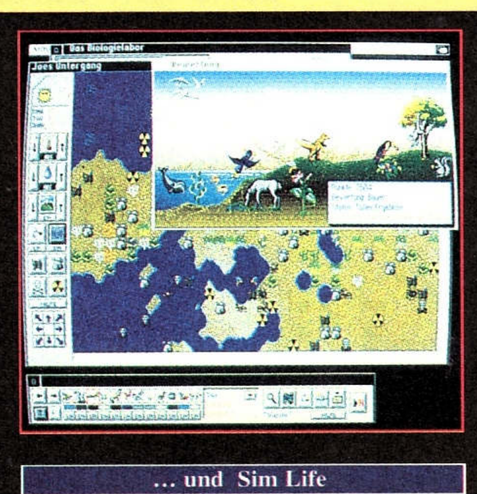
?: *Bleibt uns nur noch, auf ein paar Spiele in deinem Vermächtnis zu hoffen und uns für das Gespräch zu bedanken. (mm)*



BRUCE STERLING IM ORIGINAL

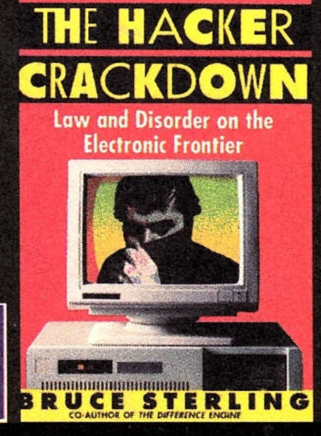
Weil viele Werke des Autors in der Übersetzung vergriffen und die Originalversionen oft ohnehin besser sind, haben wir eine feine Bezugsadresse für des Englischen mächtige Leseratten ausfindig gemacht – zudem ist über die BBS dieses Ladens unter der Nummer 089/81 32 502 das komplette Textfile zu „Hacker Crackdown" erhältlich:

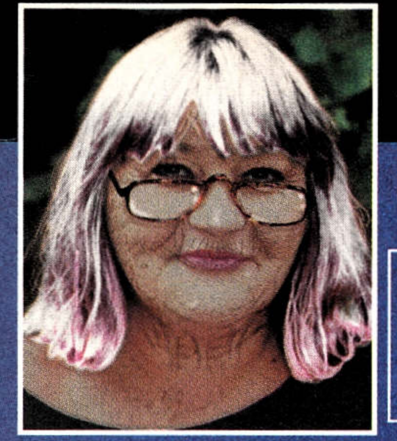
Byteschriften
Amalienstr. 55
80799 München



… und Sim Life

Das Buch im Netz: The Hacker Crackdown





AKTION LESERTEST
BATTLETOADS

Ihr wollt einen Lesertest, der deutlich von unserer Meinung abweicht? Sollt Ihr haben, und zwar von einer unserer ältesten Leserinnen: Bühne frei für die 79jährige Wally Schmitz aus dem „Heim Sonnenschein" in Köln!



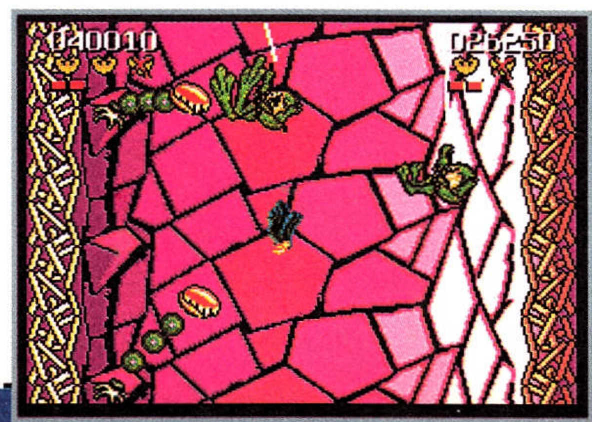
Weil bei uns im Heim Hunde und Katzen verboten sind, halte ich mir selbst eine niedliche Kröte namens Hugo als Haustier, weiß also, wovon ich spreche, wenn ich sage, daß diese Simulation wirklich geglückt ist:

Bereits der bezaubernde Vorfilm (neudeutsch: das Intro) stimmt hervorragend auf das Geschehen ein und ist dank der eher angedeuteten Grafik auch für ältere Menschen bestens geeignet – speziell dann, wenn sie, wie ich, öfters mal ihre Brille verlegen. Das anschließende Umschalten aufs kleinere Bildschirmformat erleichtert ebenfalls den Überblick, und dann darf man in zwölf Abschnitten (von denen ich den ersten bereits fast vollständig gelöst habe) springen, daß es für jede Kröte wie meinen Hugo eine wahre Freude ist!

Wenn sich der tapfere Lurch nun alleine oder zu zweit mit Füßen und Fäusten der teils unfair von außerhalb des Bildschirms anstürmenden Gegner erwehrt, dann erinnert mich das stets an meinen ersten Mann: Er war Berufsboxer, hatte jedoch im Gegensatz zu den possierlichen Amiga-Amphibien nur ein Leben. Doch hätte er natürlich nie mit Stöcken auf seine Kontrahenten eingeschlagen, und ich habe Ähnliches auch bei Hugo noch nicht beobachten können – mag aber durchaus sein, daß es nur daran liegt, daß es in seinem Marmeladenglas auch keine Stöcke gibt. Zudem besitze ich leider keine fleischfressende Pflanze und kann mir somit auch über den Realismus jener Szenen kein Urteil erlauben, in denen die Tierchen sich hier mit Seilen in Schluchten voll des gefräßigen Grünzeugs hinablassen müssen. Aber mein Hugo kann schon klettern, das kann ich Euch sagen…

Die ebenfalls eingebauten Fahrten auf einem Rennwägelchen sind gewiß als kleine Auflockerung im sonst durchaus ernst gemeinten Programm gedacht, wobei es mir außerordentlich gefallen hat, daß die Kröte am Screen nahezu synchron auf meine Bewegungen mit dem kleinen schwarzen Knüppel reagiert. Und da sich die Ebenen abwechselnd nach oben und unten bewegen, kann so gut wie keine Langeweile aufkommen. Und sind die putzig-tapsigen Bewegungen der Titelhelden nicht herzallerliebst? Sicher, sehr schnell sind sie nicht, aber gerade dadurch kann man ihnen sehr gut folgen. Auf die Konzentration wirkt sich zudem günstig aus, daß wahlweise entweder nur Musik oder nur FX ertönen.

Fazit: Wer sich noch nicht einmal eine echte Kröte wie meinen Hugo leisten kann, wird mit diesem Spiel einen glücklicheren Lebensabend verbringen! (Wally Schmitz)



BATTLETOADS
(MINDSCAPE)

LESERWERTUNG		ORIGINALWERTUNG
93%		22%
78%	GRAFIK	46%
80%	ANIMATION	27%
86%	MUSIK	52%
86%	SOUND-FX	21%
100%	HANDHABUNG	24%
98%	DAUERSPASS	18%

DIE AKTION GEHT WEITER!

Ihr seht also, hier kann wirklich jeder mitmachen – schickt uns einfach Euren (etwa eine Schreibmaschinenseite langen) Testbericht zu einem Amigaspiel der letzten zwölf Monate samt Bewertung, Paß-Foto und Altersangabe!

Joker Verlag
„Aktion Lesertest"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Das Sammlerstück

MIT EINGEBAUTER WERTSTEIGERUNG!



EXKLUSIV

TELEFONKARTE 6 DM

die No. 1

Die **JOKER-TELEFONKARTE** mit Einheiten im Wert von 6,– DM und einem Jugendstil-Motiv unseres Maskottchens existiert nur in einer streng limitierten Auflage von 2.000 Stück und repräsentiert einen Katalog-Wert von ca. 80,– DM. Unseren Lesern können wir eine begrenzte Stückzahl anbieten, und zwar für

nur 29,– DM

Bestelladresse:

Joker Verlag · „JOKER SHOP" · Bretonischer Ring 2 · 85630 Grasbrunn

(Nachnahmesendung ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte 5.– DM Postgebühren im Inland bzw. 10,– DM für Auslandsbestellungen dazuschlagen.

SOCCER SUPERSTARS



Ein spätes Foul

Eigentlich war dieses Spiel ja bereits zur WM geplant, doch können wir verstehen, daß es da nicht veröffentlicht werden konnte: Wenn es so was wie eine Qualifikation für Software gibt, hat sie Flair hier meilenweit verpaßt!

Außerdem rollte vor knapp einem Jahr eine solche Flut von hochwertiger Soccer-Soft über den Amiga hinweg, daß dieses Programm gnadenlos untergegangen wäre. Das wird ihm freilich auch jetzt nicht erspart bleiben, ist es doch glatt noch eine Klasse schlechter als die PC-Version vom letzten Monat – und die hat mit stolzen 47 Prozent abgeschnitten…

So bleibt dem Spieler hier das Intro (und damit immerhin auch die Werbung für den Sponsor Mitre) erspart, nicht aber eine nervige Handbuchabfrage, selbst wenn er über eine Festplatte verfügt. Apropos Handbuch: Wie das Spiel ist es grauenhaft übersetzt und umfaßt ganze sechs Seiten, was schon sehr viel über das kaum vorhandene Optionsangebot sagt. Man darf weder zur Welt- noch zur Europameisterschaft auflaufen, lediglich ein sogenannter „Freundlich"-Modus oder der Pokal mit 32 internationalen Teams steht zur Debatte. Ja, und dann kann noch die Dauer jeder Halbzeit bis zu maximal acht Minuten festgelegt und der Computer oder ein Kumpan als Gegner bestimmt werden. Ein Menüpunkt namens „Management" ist zwar ebenfalls vorhanden, beinhaltet aber bloß eine Handvoll Aufstellungen und die Möglichkeit, seine Mannschaft ein wenig zu editieren. Und diese ganze Vielfalt ist geradezu vorbildlich unübersichtlich geordnet.



Kein Augenfehler, die Farben sind wirklich so merkwürdig

Auf dem Platz wird dann horizonal geschlenzt, was weder optisch noch vom Gameplay her sonderlich zu beeindrucken weiß – abgesehen von der ganz netten 3D-Perspektive, die für Elfmeter reserviert ist. Auch die Schußstärkeanzeige mit „Powermeter" ist leidlich originell, der Rest dagegen eine Art Kreisklassenversion von „Kick Off". Musik und Sound-FX (z.B. Zuschauerlärm) sind erträglich, liegen jedoch wiederum deutlich unter dem Niveau des DOSen-Stadions. In der Summe genügen die mehr schlecht als recht zu steuernden Soccer Superstars aber trotz ihres hochtrabenden Namens noch nicht einmal den Ansprüchen an einen Budget-Titel; den Vergleich mit Highlights wie „Sensible World of Soccer" oder auch „FIFA Int. Soccer" verbietet schlicht der Anstand.

Statt eines Fazits wollen wir also lieber einen Tip loswerden: Zuletzt ist ja die erste Fußballsimulation um Lothar Matthäus preisgünstig wiederveröffentlicht worden, und gegen diese Krücke würde der verletzte Bayernkapitän selbst mit einem Bein gewinnen – warum also sein Geld für solchen Müll ausgeben, der erschreckenderweise demnächst auch noch den CD-Schacht verstopfen will? (mm)



Mehr Optionen als… sagen wir, eine Kaffeemühle

Zumindest kann der Torwart den Ball fangen…

Freundlich? Ist das ein Fußballspiel oder eine Gruppentherapie?!



SOCCER SUPERSTARS
(FLAIR)
ACTION-SOCCER

37% „EIGENTOR"

GRAFIK	52%
ANIMATION	52%
MUSIK	60%
SOUND-FX	61%
HANDHABUNG	53%
DAUERSPASS	28%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS	DM 69,–	
SPEICHERBEDARF	1 MB	
DISKS/ZWEITFLOPPY	2	JA
HD-INSTALLATION	JA	
SPEICHERBAR	NEIN	
DEUTSCH	KOMPLETT	



Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell

Tel.: (0 81 42) 5 96 40 Fax: 5 46 54

BESTELLANNAHME: MO. – DO. 9[00]–18[00], FR. 9[00]–17[00]

Unser Ladenlokal in AUGSBURG
Karolinenstraße / Ecke Karlstraße
Mo.– Fr. 9[00]–13[00] + 13[30]–18[00], Sa. 9[00]–12[00] Uhr

AMIGA

Titel	DM
1990 – DIE 93ER EDITION – POLITSIMUL. KD 1MB	34,90
ALIEN OLYMPICS *	54,90
ARMOUR GEDDON 2	49,90
AUFSCHWUNG OST KOMPL. DT. 1MB	65,90
AWARD WINNERS 2 COMPIL. INCL. ELITE / JIMMY WH. SNOOKER / ZOOL / SENSIBLE SOCCER DT. ANL.	54,90
BATTLEFIELD CREATOR / BATTLEISLE K.D.	59,90
BATTLEISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL.	49,90
BENEFACTOR	49,90
BIG SEA KOMPL. DT. 1MB	65,90

BIING !
KOMPL. DT. (2MB + HD) *
79,90

Titel	DM
BLOODNET DT. ANL.	65,90
BLUE-BYTE COMPIL. inkl. SIEDLER / CHAOS ENGINE & T2 ARCADE GAME	69,90
BOBS BAD BAY DT. ANL.	59,90
BRIAN THE LION DT. ANLEITUNG	54,90
BUMP N BURN DT. ANL.	59,90
CAMPAIGN II KOMPL. DEUTSCH 1MB	69,90

CANNONFODDER 2
KOMPL. DEUTSCH
59,90

CLASSIC ADVENTURES – LUCAS ARTS – inkl. -LOOM / INDIANA JONES 3 / MANIAC MANSION / MONKEY ISLANDS I / ZAK MC KRACKEN
KOMPL. DT. 1MB
89,90

Titel	DM
COMPLETE CHESS SYSTEM	65,90
COSMIC SPACEHEAD DT. ANL. 1MB	54,90

CROSS CHECK (EISHOCKEY)
KOMPL. DEUTSCH
44,90

Titel	DM
DAS SCHWARZE AUGE: DISK 1MB KOMPL. DT.	79,90
DAWN PATROL DT. HANDBUCH 1 MB *	75,90
DEATH OR GLORY KOMPL. DT. 1MB	89,90
DER CLOU KOMPL. DT. 1MB	75,90
DER CLOU -DIE PROFIDISKETTE- KOMPL. DT.	45,90
DIE BOX VOL. 1 inkl. BURNTIME / DYNATECH – WHALES VOYAGE KOMPL. DEUTSCH	54,90
DOPPELPASS (ANSTOSS & WORLD CUP) KPL. DT.	79,90

DRAGON STONE
DT. ANLEITUNG
59,90

Titel	DM
DREAMWEB KOMPL. DT. 1MB *	69,90
ELFMANIA DT. ANL.	54,90
FIELDS OF GLORY KOMPL. DEUTSCH 1MB	75,90
F1 – DOMARK – DT. HANDBUCH	59,90
FRONT LINES DT. ANLEITUNG *	59,90

FIFA INTERNATIONAL SOCCER
DT. ANLEITUNG
54,90

Titel	DM
GOBLIINS 3 KOMPL. DT. 1MB	**49,90**
HANSE DE LUXE KOMPL. DT.	45,90
HATTRICK BUNDESLIGA MANAGER 3 KOMPL. DT.	79,90

BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK SUPPORTER
KOMPL. DEUTSCH
49,90

Titel	DM
HIGH SEAS TRADER KOMPL. DEUTSCH *	59,90
INNOCENT UNTIL CAUGHT DT. ANL. 1MB	75,90
ISHAR 3 KOMPL. DEUTSCH	59,90
JUNGLE STRIKE DT. ANLEITUNG	54,90
KID CHAOS DT. ANL.	59,90
KINGDOMS OF GERMANY KOMPL. DT	65,90
KINGS QUEST 6 KOMPL. DEUTSCH 1 MB	69,90
KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL. DT. 1MB	79,90
LOLLYPOP DT. ANL. *	65,90
LORDS OF THE REALM KOMPL. DT.	65,90
MARBLELOUS DT. ANLEITUNG	34,90

LOTHAR MATTHAEUS SUPERSOCCER
KOMPL. DT.
54,90

Titel	DM
MR. NUTZ DT. ANL.	59,90
OLDTIMER KOMPL. DEUTSCH	69,90
OVERLORD AMIGA 1200 3,5"	65,90

SHADOW FIGHTER
DT. ANLEITUNG
49,90

Titel	DM
PERIHELION DT. ANL. 1MB	65,90
PGA EURO TOUR DT. ANLEITUNG	54,90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DT. 1MB	85,90
POWERDRIVE DT. ANLEITUNG	59,90
ranTRAINER KOMPL. DEUTSCH *	79,90
RINGS OF MEDUSA GOLD KOMPL. DEUTSCH	69,90

AMIGA

Titel	DM
ROBINSONS REQUIEM KOMPL. DT.	65,90
RUESSELSHEIM (DETROIT) KOMPL. DEUTSCH	59,90
SECOND SAMURAI DT. ANLEITUNG 1 MB	65,90
SHAQ FU DT. ANLEITUNG	55,90
SIM CITY 2000 A1200 K. DT. 4MB RAM HARDDISK	75,90

SENSIBLE GOLF
DT. ANLEITUNG*
59,90

Titel	DM
SIM CLASSICS inkl. SIM CITY / SIM ANT / SIM LIFE D.A.	79,90

SKELETON KREW
DT. ANLEITUNG A1200
65,90

Titel	DM
SKIDMARKS II *	54,90
SPACEWARD HO! KOMPL. DT.	75,90

U.F.O. – ENEMY UNKNOWN –
KOMPL. DT.
69,90

Titel	DM
ST. THOMAS KOMPL. DT. 1MB	54,90

SENSIBLE WORLD OF SOCCER
DT. ANLEITUNG
59,90

Titel	DM
STARLORD KOMPL. DT.	79,90

SIMON THE SORCEROR 2
KOMPL. DT. *
79,90

Titel	DM
THEME PARK KOMPL. DT. 1MB	59,90
TOP GEAR 2 DT. ANLEITUNG	49,90
TOWER ASSAULT DT. ANLEITUNG	39,90
TRAPS & TREASURES DT. ANL.	59,90
VALHALLA	59,90
X IT DT. ANLEITUNG	39,90
X-MAS LEMMINGS 1994 DT. ANLEITUNG	29,90
WORLD OF BUSINESS inkl. WINZER / MAD TV / -TRANSWORLD / BLACK GOLD KOMPL. DT.	69,90
ZEEWOLF DT. ANLEITUNG	59,90

AMIGA Sonderposten

BANSHEE NUR A 1200
24,90

Titel	DM
3 D CONSTRUCTION KIT 2.0 KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
4 D SPORTS BOXING DT. ANLEITUNG	19,90
A-TRAIN KOMPL. DEUTSCH 1MB	**29,90**
ADAMS FAMILY	24,90
ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1MB	29,90
ANOTHER WORLD DT. ANL.	34,90
APIDYA	29,90
ARCADE POOL DT. ANL.	24,90
ARCHER MCLEAN POOL BILLARD	34,90
ARMALYTE	9,90
ASSASSIN SPECIAL EDITION DT. ANL.	29,90
AV8B HARRIER ASSAULT DT. HANDBUCH	15,90
B 17 FLYING FORTRESS DT. HANDBUCH	**39,90**
BATMAN RETURNS DT. ANL.	15,90
BATTLETEAM (BATTLEISLE & DATA) DT. 1MB	49,90
BATTLETECH 1	19,90
BILLS TOMATO GAME DT. ANLEITUNG	9,90
BLACK CRYPT 1 MB	29,90
BLASTER DT. ANLEITUNG	19,90
BLITZKRIEG IMB	19,90
BLOB DT. ANLEITUNG	9,90
BODY BLOWS DT. ANLEITUNG	29,90
BUDOKHAN	29,90
CADAVER & PAY OFF DT. ANL.	35,90
CHAOS ENGINE 1MB	24,90

CIVILIZATION
NUR AMIGA 1200!
29,90

Titel	DM
CLASSIC COLLECTION DELPHINE: INCL. FLASHBACK OPERATION STEALTH / FUTURE WARS / CRUISE FOR A CORPS / ANOTHER WORLD	54,90
COLONELS BEQUEST – SIERRA – DT. ANL.	34,90

ELITE 2
KOMPL. DEUTSCH
34,90

Titel	DM
COOL SPOT DT. ANLEITUNG	**24,90**
CYBERPUNK DT. ANL.	15,90
DESERT STRIKE	29,90
DIE SIEDLER KOMPL. DT. 1MB	**49,90**
DOGFIGHT – MICROPROSE – DT. HANDBUCH 1MB	39,90
DUNE I KOMPL. DEUTSCH 1MB	34,90

EISHOCKEY MANAGER
INCL. VIDEO KOMPL. DEUTSCH
29,90

Titel	DM
ERBEN DES THRONS KOMPL. DEUTSCH	29,90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1MB	39,90
EYE OF BEHOLDER II KOMPL. DT.	**39,90**

AMIGA Sonderposten

Titel	DM
F117A NIGHTHAWK DT. HANDB. 1 MB	39,90
F15 STRIKE EAGLE 2 1MB	29,90
F16 COMBAT PILOT 1MB	15,90

EXCELLENT GAMES inkl. POPULOUS II / JAMES POND 2 / ARCHER MC LEANS POOL / SPACE SHUTTLE
35,90

Titel	DM
F19 STEALTH FIGHTER DT. ANL. 1MB	34,90

FALLEN EMPIRE
KOMPL. DT. 1MB
29,90

Titel	DM
FLIGHT OF THE INTRUDER 1MB	19,90

DUNE II – BATTLE OF ARAKIS –
35,90

Titel	DM
GENESIA	29,90
GLOBDULE	15,90

GOBLIIINS 2
KOMPL. DT. 1MB
19,90

Titel	DM
GUNSHIP 2000 DT. ANLEITUNG 1 MB	35,90
HEART OF CHINA DT. ANL. 1MB	34,90

FORMULA ONE GRAND PRIX
DT. ANLEITUNG 1 MB
35,90

Titel	DM
HISTORY LINE 1914 – 1918 DT. 1MB	**49,90**
HUMANS JURASSIC LEVELS STAND ALONE VERS.	9,90

HEIMDALL II
DT. ANLEITUNG
29,90

Titel	DM
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT.	35,90
INDIANA JONES 4 – LAST CRUSADE – KPL. DT. 1MB	54,90
JIMMI WHITE SNOOKER	34,90
KINGS QUEST 4 DT. ANLEITUNG	29,90
K 240 – UTOPIA II –	29,90
LARRY 3 1MB	34,90
LEGEND OF FAERGHAIL KOMPL. DT. 1MB	39,90
LEGEND OF VALOUR	29,90
LEISURE SUIT LARRY 1 DT. ANL. 1 MB	29,90
LEMMINGS 2 – THE TRIBES DT. ANLEITUNG	24,90
LOOM KOMPL. DT. 1MB	35,90
LOTHAR MATTAEUS SOCCER DT. ANL.	19,90
M1 TANK PLATOON DT. ANL. 1MB	34,90
MAD TV KOMPL. DT. 1MB	39,90
MANCHESTER UNITED PREM LEAGUE	29,90
MANHUNTER NEW YORK	29,90
MANHUNTER SAN FRANCISCO DT. ANL.	29,90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1MB	54,90
MONSTERBUSINESS	5,90

POOLS OF DARKNESS
KOMPL. DEUTSCH 1MB
24,90

Titel	DM
NICK FALDO ULTIMATE GOLF	**19,90**
PACIFIC ISLANDS – TEAM YANKEE 2 – 1MB	29,90
PANZA KICK BOXING DT. ANL.	29,90
PGA TOUR GOLF PLUS	34,90
PINBALLS FANTASIES	**19,90**
PIRATES DT. ANL.	29,90
POLICE QUEST I 1MB	34,90
POLICE QUEST 2 – SIERRA – DT. ANL.	34,90
POLICE QUEST 3 1 MB	34,90
POPULOUS INCL. PROMISED LANDS	29,90
POPULOUS 2	29,90
POWERMONGER INCL. WW DATA DISK	29,90
PREMIERE MANAGER 2 1MB	19,90
PRIME MOVER DT. ANL.	9,90
PUSH OVER	19,90
QUEST FOR GLORY I DT. ANL. 1MB	35,90
QUEST FOR GLORY 2 – SIERRA – DT. ANL.	39,90
REACH FOR THE SKIES	35,90
REUNION KOMPL. DEUTSCH	**19,90**
ROAD RASH	29,90

RUFF N TUMBLE
DT. ANLEITUNG
24,90

Titel	DM
SECRET OF MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT. 1MB	39,90
SENSIBLE SOCCER INTERNATIONAL DT. ANL.	**29,90**
SIM ANT	24,90
SIM EARTH KOMPL. DEUTSCH 1MB	29,90

SIM CITY & LEMMINGS 1
DT. ANLEITUNG
24,90

Titel	DM
SKIDMARKS DT. ANL.	29,90
SOCCER KID	19,90
SPACE CRUSADE 1MB	19,90

AMIGA Sonderposten

Titel	DM
SPACE QUEST 1 – SIERRA –	29,90

SIERRA SOCCER
DT. ANLEITUNG
24,90

Titel	DM
SPACE QUEST 3 DT. ANLEITUNG	34,90
SPACE QUEST 4 1MB	34,90

SPACE HULK
DT. ANLEITUNG
34,90

Titel	DM
STARBYTE SUPERSOCCER KOMPL. DT. 1MB	19,90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL. 1MB	29,90
SUBURBAN COMMANDO	19,90
SYNDICATE 1 MB	29,90
TENNIS CUP II	24,90
THEIR FINEST HOUR: BATTLE OF BRITAIN	29,90
TORNADO	**24,90**
TROLLS	19,90

TURRICAN III 1MB
24,90

Titel	DM
URIDIUM II DT. ANL.	29,90
WING COMMANDER 1MB	29,90
WOODYS WORLD DT. ANL. 1MB	19,90
ZAK MCCRACKEN KOMPL. DT.	39,90
ZOOL 2 DT. ANLEITUNG	**24,90**

AMIGA CD 32

Titel	DM
ALIEN BREED / QWAK DT. ANL.	49,90
ARABIAN NIGHTS	**19,90**
ARCADE POOL	29,90
BANSHEE DT. ANL.	59,90
BATTLECHESS ENHANCED	59,90
BENEATH STEEL SKY	59,90
CANNONFODDER DT. ANLEITUNG	55,90
CHUCK ROCK 2	24,90
D-GENERATION DT. ANL.	49,90
DANGEROUS STREETS	59,90
DISPOSABLE HERO DT. ANL.	59,90
DRAGON STONE DT. ANLEITUNG	59,90
EMERALD MINES DT. ANLEITUNG	39,90
FIELDS OF GLORY DT. ANL.	65,90
FIRE & ICE DT. ANL.	49,90
GLOBAL EFFECT DT. ANL.	59,90
GUNSHIP 2000 DT. ANL.	59,90
HEIMDALL 2 DT. ANL.	59,90
JETSTRIKE	54,90
JUNGLE STRIKE DT. ANLEITUNG	59,90
LEMMINGS	54,90
LAST NINJA 3	**19,90**
LITIL DIVIL	59,90
LOST VIKINGS	59,90
MEGA RACE *	65,90
MORPH	59,90
NIGEL MANSELL RACING	**19,90**
PINBALL ILLUSIONS DT. ANLEITUNG *	**65,90**
PIRATES GOLD DT. ANL.	59,90
PROJECT „X" / F117 CHALLENGE DT. ANL.	49,90
RISE OF THE ROBOTS	85,90
ROBOCODE – JAMES POND –	**19,90**
SENSIBLE SOCCER	49,90
SIMON THE SORCEROR	69,90
SKELETON KREW DT.ANLEITUNG *	59,90
SUBWAR 2050 DT. ANL.	65,90
SUPER STARDUST	54,90
THEME PARK	**59,90**
TOP GEAR 2	54,90
TOWER ASSAULT DT. ANL.	54,90
TROLLS DT. ANL.	29,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN	59,90
ULTIMATE BODY BLOWS DT. ANL.	59,90
UNIVERSE KOMPL. DEUTSCH	59,90
VITAL LIGHT DT. ANLEITUNG	65,90
ZOOL I	**19,90**
ZOOL II	**24,90**

AMIGA 1200

Titel	DM
ALADDIN DT. ANL.	69,90
BIING ! KOMPL. DT. *	**79,90**
BUBBLE & SQUEAK	59,90
DER CLOU KOMPL. DT.	75,90
DOPPELPASS (ANSTOSS & WORLD CUP) K.D.	79,90
DREAMWEB KOMPL. DEUTSCH	69,90
FIELDS OF GLORY DT. ANL.	75,90
HANSE DE LUXE KOMPL. DT.	45,90
HATTRICK – BUNDESLIGA MANAGER 3 – KPL. DT.	79,90
JUNGLE STRIKE DT. ANLEITUNG	59,90
KOLUMBUS CHRISTOPHER KOMPL. DT.	79,90
LEMMINGS 3 DT. ANLEITUNG	59,90
LION KING DT. ANL.	59,90
MARVINS MARVELLOUS ADVENTURE DT. ANL.	59,90
PGA EURO TOUR DT. ANLEITUNG	59,90
PINBALL ILLUSIONS DT.ANLEITUNG	59,90
REUNION KOMPL. DEUTSCH	65,90
RISE OF THE ROBOTS KOMPL. DEUTSCH	79,90
ROBINSON'S REQUIEM DT. ANL.	65,90
RUESSELSHEIM – DETROIT – KOMPL. DT.	59,90
SIMON THE SORCERER KOMPL. DT.	79,90
SUBWAR 2050 DT. ANL.	75,90
SUPER STARDUST	59,90
THEME PARK KOMPL. DEUTSCH	69,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN DT. ANL.	69,90

*** = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben. Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck! Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei! Sonderposten nur solange Vorrat reicht!!!**

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

Aus dem Schatten

Shadow Fighter

So stellen wir uns eine spezielle AGA-Version vor: Zwei Monate nach der Standardfassung fighten Gremlins Schattenkämpfer nun in verschönter Grafik und mit verbesserter Handhabung im 1200er-Ring!

Das an sich schon gute Gameplay ließ das italienische Programmierteam N.A.P.S. sinnigerweise unangetastet, weshalb sich Solisten nach wie vor mit den Schlagmännern der CPU prügeln, während gesellige Haudraufs zum Duell schreiten dürfen. So oder so sucht man sich zunächst seinen Favoriten unter 16 Kämpen aus, wobei es auch zwei Damen oder ein Flüssigmetall-Terminator sein dürfen. Dann steht die Entscheidung für oder gegen den Blutmodus an; die einzelnen Tritte und Hiebe können im Practice-Kampf eingeübt, an einer mit Kreissäge und Flammenwerfer bewaffneten Punching-Puppe perfektioniert und schließlich gegen einen Prügelknaben nach dem anderen zum Einsatz gebracht werden – bis irgendwann auch der ominöse Schattenkämpfer selbst auf der Matte liegt.

Obwohl sämtliche Aktionen mit nur einem Feuerknopf ausgelöst werden, klappt das Handling erstaunlich präzise; der Einsatz der pro Charakter rund drei bis sieben Special-Moves geht dank (nicht vollständiger) Beschreibungen in der Anleitung sogar noch einen Tick leichter von der Hand als anno A500. Hinzu kommt, daß man sich nun mittels Festplatte auch die einst recht exzessiven Diskwechseleien sparen kann. Sehenswert war das Game dagegen schon immer, denn die hübschen 3D-Effekte am Boden, die parallax scrollenden Szenarien (Dschungel, Tunnel, Natur etc.) und die großen, fein animierten Sprites sind fraglos eine Augenweide. Doch auch wenn jetzt mehr Farbenpracht geboten wird, erreicht Shadow Fighter immer noch nicht ganz das technisch Machbare: Einige Szenarien wirken nach wie vor etwas blaß, und die Farbverläufe und Porträts müssen weiterhin ohne 256 Farben auskommen. Am Sound wurde ebenfalls nicht geschraubt, es bleibt also bei Kampf-FX und Sprachfetzen sowie optional entweder Begleitmusik oder atmosphärischen Hintergrundgeräuschen.

So schön diese AGA-Version aber auch ist, das grundsätzliche Manko teilt sie sich mit dem 500er: Shadow Fighter fehlt es an Originalität. Wer jedoch ein rundum solides Beat'Em Up sucht, braucht nicht unbedingt auf die noch ausstehende CD-Fassung zu warten – das gibt's schon hier in Perfektion! (rl)

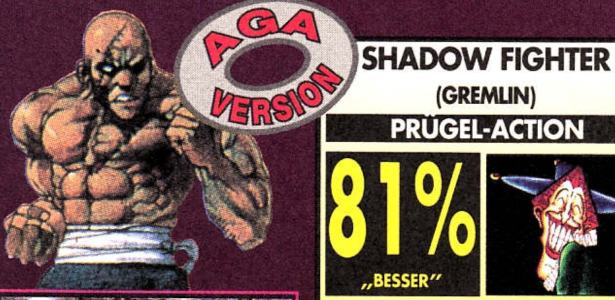




16 Kämpfer, wer bietet mehr?

HD-STARTPROBLEME?

Auf Festplatten-Systemen mit nur 2 MB RAM versagt die in der Anleitung beschriebene Startprozedur über die Workbench, doch wir sagen Euch, wie's geht: Nach erfolgter Installation einen Reset auslösen und beide Mausohren festhalten, anschließend mit der Option „Boot with no Startup-Sequence" vom Bootmenü in die Amiga-Shell wechseln und dort mittels „CD Work:Shad#?" das Shadow Fighter-Verzeichnis öffnen – das Kommando kann je nach Festplatten-Bezeichnung und Name des Zielverzeichnisses variieren. Der Startbefehl lautet dann „Execute Shadow_Fighter".

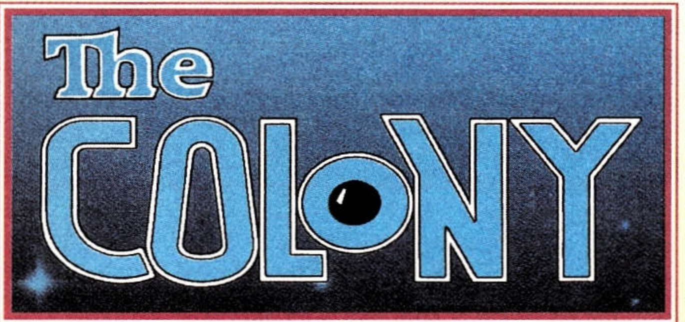


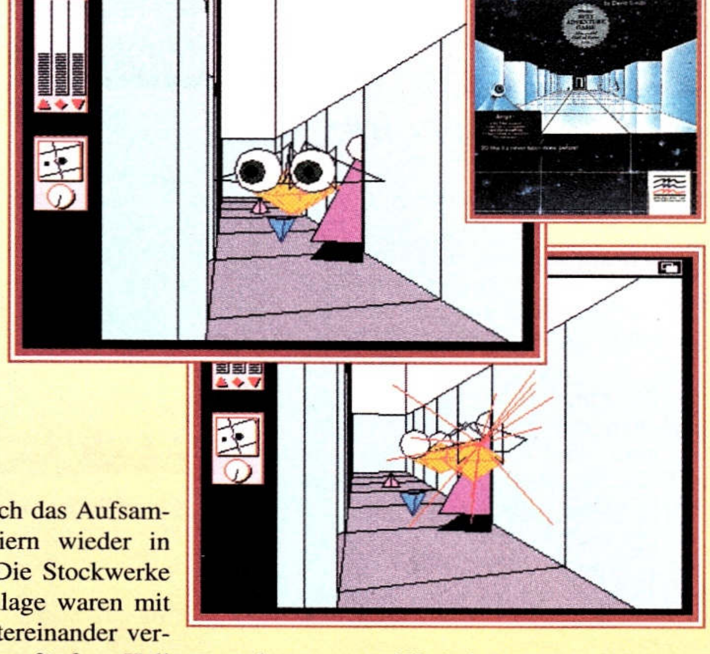
SHADOW FIGHTER (GREMLIN)	
PRÜGEL-ACTION	
81% „BESSER"	
GRAFIK	79%
ANIMATION	80%
MUSIK	78%
SOUND-FX	84%
HANDHABUNG	80%
DAUERSPASS	81%
VARIABEL: 3 STUFEN	
PREIS	DM 69,–
SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	4 / JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	CONTINUES
DEUTSCH	ANLEITUNG



Die Frau spielt mit dem Feuer

Und hoch das Bein...





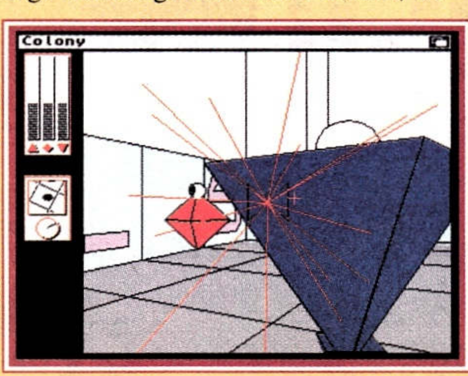
Am PC sind Ballerwanderungen im Stil des indizierten „Duum" der letzte Schrei, nach und nach erobern ähnliche Games auch den Amiga – dabei erschien hier vor fünf Jahren der Urvater all dieser Spiele!

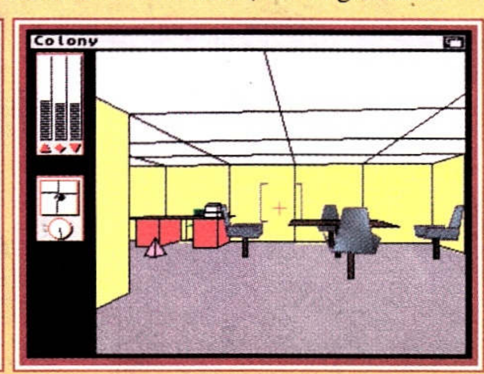
Um der Wahrheit die Ehre zu geben, wurde Mindscapes Space-Kolonie sogar schon 1988 am Mac gegründet und dann von futuristischen Beholdern und insektoiden Flug-Aliens gestürmt. Dort wie am Amiga befand sich zum Glück gerade das Raumschiff des schwerstbewaffneten Spielers in der Nähe, um mit der Invasion aufzuräumen…

Nach der Landung stapfte man also durch die Etagen der Station und ballerte alles nieder, was sich bewegte – wobei quasi mit dem ganzen Körper gezielt wurde, ganz ähnlich wie bei den neueren Genre-Kollegen auch. Besonders heikel war dabei eine Begegnung mit der Königin des jeweiligen Levels; wem es jedoch gelang, die Alien-Dame bereits in frühen Stadien der Erkundung um die Ecke zu bringen, der erledigte damit gleich alle Feinde dieser Ebene auf einen Schlag! Ansonsten waren Schreibtische und Computer zu durchforsten, um anhand von Daten-Files bzw. herumliegenden Notizen dem Rätsel der Außerirdischen auf die Spur zu kommen. Und falls der Energiehaushalt des Raumanzugs unterwegs bedrohlich absank, so konnte man ihn durch das Aufsammeln von Alien-Eiern wieder in Schwung bringen. Die Stockwerke der verseuchten Anlage waren mit einem Fahrstuhl untereinander verbunden, der bis zum fünften Kellergeschoß führte; doch selbst in tieferen Tiefen waren die Dienste des kosmischen Kammerjägers noch gefragt.

Grafisch hatte The Colony bereits ausgefülltes Polygon-3D in petto, und zwar interessanterweise nicht nur in Form von Wänden: Einrichtungsgegenstände und Monster bestanden ebenfalls aus echten Polygonen und boten so aus jedem Blickwinkel ein anderes Bild. Der dadurch erreichte Realismus war für damalige Verhältnisse verblüffend, zumal die Station komplett möbliert war – Appartements sahen aus wie Appartements, Büros wie Büros, und selbst die stillen Örtchen fehlten nicht. In Sachen Tempo konnte der Amiga-Opa freilich nicht mit seinem DOSen-Enkel mithalten, aber er verfügte immerhin über Fullscreen-Optik und lief auf allen Rechnern mit 1 MB unter der Haube. Das tut er theoretisch (das Programm ist längst vergriffen) heute auch noch auf 1200ern erfreulich flott.

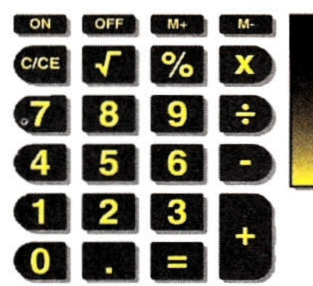
Wenn das Game seinerzeit trotzdem kein Bestseller war, dann wohl wegen der gewöhnungsbedürftigen, weil nervösen Maussteuerung. Im Gegensatz zum ähnlich gelagerten „Corporation", wo man auch nach intensiver Einarbeitung immer noch gegen die Wände torkelte, war und ist die Sache hier jedoch in den Griff zu bekommen. Automapping gab es anno dunnemals noch nirgendwo, und die Sound-FX der Kolonie (aufzischende Türen, Baller-Knaller etc.) können sich nach wie vor halbwegs hören lassen. Tja, hier haben wir es also mit einem verkannten Highlight zu tun, das seinen Glanz erst in der Retrospektive so richtig entfaltet. (jn)





ZEITSPIEGEL

GESTERN		HEUTE
70%		59%
71%	GRAFIK	59%
68%	ANIMATION	57%
–	MUSIK	–
71%	SOUND-FX	55%
53%	HANDHABUNG	50%
65%	DAUERSPASS	61%
	FÜR GEÜBTE	



DIE BUDGET-BÜHNE

Auch diesen Monat wollen wir Euch wieder ein paar ganz tolle Games für ganz wenig Geld vorstellen, auch diesen Monat haben sparsame Simulanten und Strategen wieder besonders viel Grund zur Freude.

SPAREN MIT KÖPFCHEN

Kein halbes Jahr nach der Erstveröffentlichung ist **Fields of Glory** bei Power Plus schon für einen Fuffi zu haben – kein Wunder, war dieses Historien-Strategical doch nicht unbedingt ein Renner. Wer aber mit ein wenig Unübersichtlichkeit leben kann, bekommt Napoleons Zoff mit den Preußen bzw. Engländern wahlweise in der Standard- und der AGA-Fassung, wobei letztere eine Festplatte benötigt und A500/600 zumindest ein 1 MB unter der Pickelhaube haben sollten. Besser hat man es als Schachfreak, liefert CDS seinen Klassiker **Colossus Chess X** derzeit doch für lächerliche 20,– DM! Der spielstarke Oldie will zwar auch ältere Hardware wie A500/1000/2000 sehen, spielt seine Stärken dort aber auch schon unter 512 KB aus, während AGA-Kasparovs komplett das Nachsehen haben. Ebenfalls nicht mehr ganz jung, aber immer noch recht nett ist Empires Echtzeit-Simulation **Campaign**, die Action 16 derzeit für 49,– DM abgibt. Prinzipiell gehen auch diese Panzerschlachten schon mit 512 KB über die Bühne, das Intro zeigt sich jedoch erst ab 1 MB im Tank. Für den 1200er übernehmen wir hier ebenfalls keine Haftung, aber auf 500ern, Zwo- und Dreitausendern sind die Stahlkolosse kaum zu bändigen.

SPAREN AM KNÖPFCHEN

Wer bei **Pacific Islands** an lauschige Aloha-Musik und romantische Strandspaziergänge im Mondschein denkt, liegt völlig daneben – auch hier sind nämlich die Panzer unterwegs, handelt es sich doch um den Nachfolger des letzten Monat vorgestellten „Team Yankee". Wenn Captain Bannon zum zweiten Mal für Action 16 ins Feld zieht, dann allerdings sehr viel actionbetonter und komplett in Deutsch. Erneut genügt ein halbes Megabyte im Rechner und ein halber Hunderter im Portemonnaie, um die Ketten rasseln zu lassen; sollen sie das von der Festplatte tun, wären jedoch zumindest 550 KB gefragt. Dafür geht's hier vom 500er bis zum 4000er wirklich auf jedem Amiga rund. Mit **War in the Gulf** schlägt Action 16 dann zum dritten Mal zu und bringt den direkten Nachfolger zu **Pacific Islands** auf die Budget-Bühne. Hauptdarsteller, Gameplay (Action am bis zu vierfach gesplitteten Screen), Systemanforderungen und Preis sind mit dem Vorgänger identisch, nur daß hier die Ölreserven der westlichen Welt in Kuwait zu verteidigen sind.

Ganz zum Schluß noch zwei Mega-Billigheimer von CDS: Die Pferderenn-Sim **Daily Horse** und den Billardtisch **Steve D. Snooker** gibt's schon für 12 Märker das Stück! Viel mehr waren und sind sie allerdings auch nicht wert… (mash)

Colossus Chess X: Schach dem Koloß!

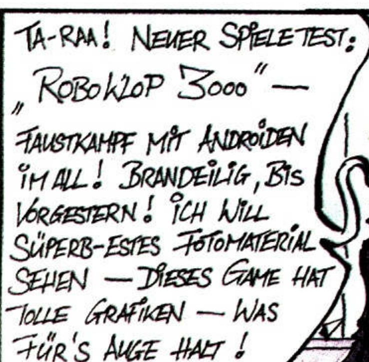
Quasi noch ofenwarm: Fields of Glory

Die Schlacht ums Öl: War in the Gulf

Die Kampagne für Panzerfahrer: Campaign

Keine Pazifik-Idylle: Pacific Islands


the unbelievable
AMIGA
Joker


TA-RAA! NEUER SPIELETEST: „ROBOKLOP 3000" — FAUSTKAMPF MIT ANDROIDEN IM ALL! BRANDEILIG, BIS VORGESTERN! ICH WILL SÜPERB-ESTES FOTOMATERIAL SEHEN — DIESES GAME HAT TOLLE GRAFIKEN — WAS FÜR'S AUGE HALT!

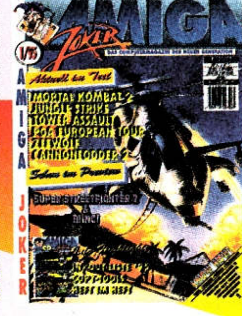
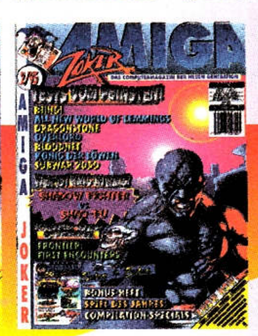

YEP! TRIFFT SICH OPTIMAL! DA KANN ICH GLEICH MEINE NEUE STEREO-MONITOR-BRILLE EINSETZEN! DAS IST BEINAHE SCHON „VR"!
KRRRZ... WARNING!
PIF PAF
ZWEI GEGEN EINEN... UNFAIR!!
JA WO IST ER DENN? AH! DA! JETZT ABER — NA WARTE — OH! HOPPALA! NOCH EINER....!!

Ein paar hätten wir noch...








Zugreifen solange der Vorrat reicht–alle hier nicht aufgeführten Ausgaben sind nämlich schon längst vergriffen!!! Damit Euch das nicht mit genau den Exemplaren passiert,die in Eurer Sammlung noch fehlen,schickt Ihr die Postkarte mit Eurer Bestellung am besten noch heute los. Einfach die gewünschten Hefte draufschreiben und ab damit an folgende Adresse

Joker Verlag
„Joker Shop"
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

Bestellungen sind entweder als Nachnahme (nur Inland!) oder per Vorkasse (Geld bzw.Scheck liegt bei!) möglich. Der Amiga Joker kostet 7,- DM. Bei Vorkasse bitte 5,- DM auf die Gesamtbestellung (Ausland 10,– DM) fürs Porto dazurechnen, bei Nachnahme kassiert der Postbote den Gesamtbetrag inklusive Gebühren.

ALLES ÜBER AMIGA-LITERATUR

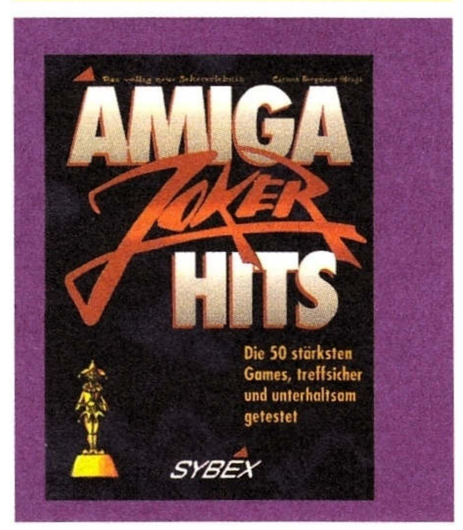
TEIL 2: DAS HANDLING, DIE SPIELE UND DER GANZE REST

Während der erste Teil unseres literarischen Rundumschlags gezielt Programmierer und Anwender ansprach, ist heute für jeden etwas dabei – nicht zuletzt eine umfassende Tabelle mit den interessantesten Buchtiteln!

AMIGA-HANDLING

Mehr als ein Ersatz für fehlende DOS-Handbücher ist **Das große Amiga Buch** von Data Becker (39,80 DM, ca. 1010 Seiten). Hier erläutert Andreas Polk die Besonderheiten der OS-Versionen 1.3 und 2.0 sowie die Benutzung von Shell und Workbench; dazu gibt's praktische Tips zum Umgang mit Standard-Progis. Vom selben Autor und auch inhaltlich vergleichbar ist **Das endgültige Amiga 500 Handbuch** (Data Becker, 39,80 DM, ca. 1140 Seiten) mit einem zusätzlichen (Pascal-) Kurs in OS-Programmierung. Das Gegenstück für den A2000 hat das Autorenteam Rügheimer/Spanik unter dem Titel **Das große Amiga 2000 Buch** (Data Becker, 59,– DM, ca. 740 Seiten) abgeliefert. Dem aktuellen OS 3.0 widmet sich dagegen Anton Mückl in **Amiga DOS 2.0/3.0** (Media, 39,90 DM, ca. 550 Seiten) – und das mit Hilfe der beigelegten Tooldisk sehr ausführlich. Für Einsteiger mit Englischkenntnissen geeignet ist das thematisch ähnliche Softbook **Mastering Amiga DOS 3 – Tutorial** (Bruce Smith Books, 21.95 £, ca. 380 Seiten) des Autorenduos Smiddy/Smith; ein Band für fortgeschrittene User ist bereits in Arbeit.

SPIELE-FÜHRER



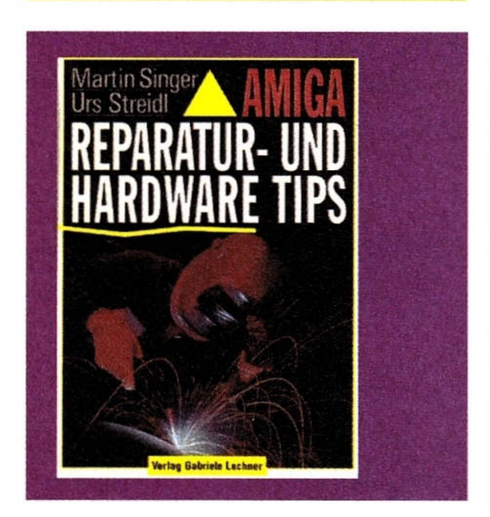
Ganz klar, die Bibel auf diesem Gebiet sind die **Amiga Joker Hits** (Sybex, 39,80 DM, ca. 190 Seiten) mit bunt bebilderten und kompetenten Besprechungen zu 50 Klassikern aller Genres. Wer daneben noch andere Götter (plus Tips und Komplettlösungen) braucht, kann ja einen Blick auf **Das Amiga Spielebuch** (Sybex, 29,80 DM, ca. 260 Seiten) des Schreiber-Gespanns Babiel/Woytal werfen. Speziell für Abenteurer hat Rainer Babiel unter dem Titel **Adventures** (Markt & Technik, 24,80 DM, ca. 220 Seiten) einen historischen Abriß verfaßt, der zudem Portraits bekannter Softwarehäuser sowie Komplettlösungen einschlägiger Highlights enthält. Quasi dasselbe in taktisch versuchte das Team Schmitz/Schmidt mit **Die Strategie Spiele-Power** (Markt & Technik, 24,80 DM, ca. 260 Seiten); neben dem Werdegang des Genres entdeckt man darin auch grundlegende Algorithmen und Kurzbesprechungen plus Tips zu aktuellen Games wie „UFO", „All New World of Lemmings" oder „Theme Park". Apropos Tips: Praktisch jedes anspruchsvollere Spiel wird mit einem Lösungsbuch gewürdigt, exemplarisch sei hier nur Thomas Springers **Sim City 2000 Spiel-Power** (Markt & Technik, 19,80 DM, ca. 120 Seiten) genannt, ein hübsch aufgemachter Wegweiser durch die tolle Städtebausimulation von Maxis.



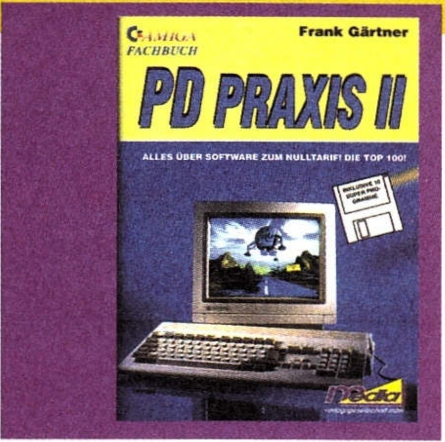
Zur Abrundung noch zwei Hinweise für Heimwerker: Niki Labers **Amiga Spiele selber programmieren** (Gabriele Lechner, 69,– DM, ca. 210

Seiten) vermittelt grundlegende Infos zu Scrolling, Sprites und sonstigen Spezialeffekten in Assembler. Der Fortgeschrittene wird bei den Autoren Bertelson und Rasch und ihrem **PC Underground** (Data Becker, 59,– DM, ca. 670 Seiten) fündig – die Schwarte richtet sich zwar an die Intel-Gemeinde, doch ein erfahrener Amiga-Coder kann die meist in Pascal geschriebenen Bob-, Copper- oder Textur-Routinen locker für seine „Freundin" umsetzen.

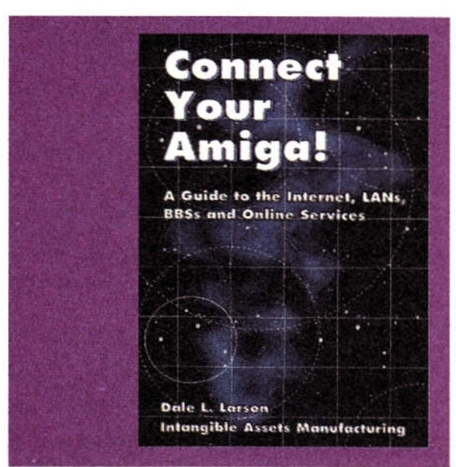
SELFMADE, SOUNDS & SONSTIGES



Genau richtig für Leute mit Lötzinn im Blut ist Singer/Streidls **Amiga Reparatur- und Hardware-Tips** (Gabriele Lechner, 69,– DM, ca. 230 Seiten). Es ermöglicht das Aufspüren und Beseitigen von Hardware-Defekten, entsprechende Elektronik- und Löt-Grundkenntnisse werden vorausgesetzt. Wesentlich softer geht es bei Frank Gärtners **PD Praxis II** (Media, 29,90 DM, ca. 290 Seiten) zu, wo fast alle aktuellen PD-Tools vorgestellt werden – ein paar der besten liegen sogar auf Disk bei. Engagierte Notenquäler wiederum finden in dem 1988 erschienenen Hardcover-Band **Das Musikbuch** (Data Becker, 49,– DM, ca. 380 Seiten) etliche Bauanleitungen und Schaltpläne zu MIDI-Interfaces oder Soundsampler. Bloß die vom Team Hahn/Spanik/Tai so unterhaltsam formulierten Wegweiser durch „Sonix", „Audiomaster" und „Dynamic Drums" sind eher nutzlos, da inzwischen hoffnungslos veraltet. Die Netzwerker



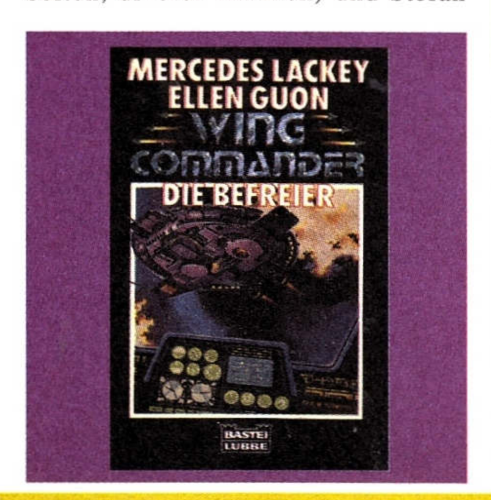
seien schließlich an Dale Larsons englischsprachiges **Connect your Amiga!** (IAM, 24,95 $, ca. 250 Seiten) verwiesen, wo ausführliche Infos zum



Internet und der einschlägigen Hard- und Software warten.

ROMANE & CARTOONS

Als gelungene Beispiele für den Roman zum Spiel können wir die Reihe **Wing Commander – Die Befreier** (Bastei/Lübbe, je 8,90 DM, ca. 250 Seiten, diverse Autoren) und Stefan



Piaseckis „Battle Isle"-Ableger **Eine Welt im Aufbruch** (Bastei/Lübbe, 12,90 DM, ca. 320 Seiten) empfehlen. Weniger literarisch, doch überaus spannend ist David Sheffs Dokumentation **Nintendo – Game Boy** (Goldmann, 44,– DM, ca. 540 Seiten), wo der Aufstieg eines kleinen Spielkartenherstellers zum weltgrößten Videospiel-Unternehmen beschrieben wird – auch Commodore und das gute alte „Tetris" waren dabei nämlich nicht ganz unwichtig. Last not least unser Tip für den nächsten Geburtstag im Freundeskreis: Karl Bihlmeiers Comic-Abenteuer **Hermann der User & Co.** (Sybex, 24,80 DM, ca. 160 Seiten) zeigen den Digi-Alltag in aller humoristischen Schärfe! (rl)





INFO & BEZUG

Bruce Smith Books, Tel.: 0044/923 89 43 55
Hippo Books, Tel.: 089/863 43 42
Hirsch & Wolf, Tel.: 02631/839 90
Media Verlag, Tel.: 08387/80 52
Stefan Ossowskis Schatztruhe, Tel.: 0201/78 87 78
AMOS/Software Society, Tel.: 0751/678 06
Verlag Gabriele Lechner, Tel.: 089/834 05 91

TABELLE ....
...... SIEHE NÄCHSTE SEITE

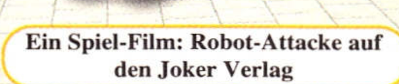
Titel, Autor	Inhalt	Umfang	Verlag	Preis
AMIGA-HANDLING				
Das große Amiga Buch, Andreas Polk	Arbeiten mit Shell, Workbench u. Standardprogrammen	ca. 1010 Seiten	Data Becker,	39,80 DM
Das endgültige Amiga 500 Handbuch, Andreas Polk	s. „Das große Amiga Buch"; inkl. Pascal-Kurs	ca. 1140 Seiten	Data Becker	39,80 DM
Das große Amiga 2000 Buch, Rügheimer/Spanik	s. „Das große Amiga Buch"	ca. 740 Seiten	Data Becker	59,— DM
Amiga DOS 2.0/3.0, Anton Mückl	Handbuch zu Shell/Workbench 3.0	ca. 550 Seiten	Media	39,90 DM
Mastering Amiga DOS 3 – Tutorial, Smiddy/Smith	Shell/Workbench 3.0 für englischsprachige Einsteiger	ca. 380 Seiten	Bruce Smith Books	21,95 £
PROGRAMMIEREN				
AMOS Buch, H. Tauber	Einführung in AMOS, mit Disk	310 Seiten	Media	49,— DM
Game Maker's Manual, S. Hill	Spiele programmieren mit AMOS, englisch	ca. 390 Seiten	Sigma	19,95 £
Mastering Amiga AMOS, P. South	Komplettabhandlung aller AMOS-Dialekte, englisch	ca. 350 Seiten	Bruce Smith Books	19,95 £
Das große C Buch, Bleek/Jeenrich/Schulz	Umgang mit C und dem Aztec-Compiler	ca, 680 Seiten	Data Becker	69,— DM
Amiga Assembler Praxis, Niki Laber	Einführung in Assembler mit teils veralteten Inhalten	ca. 360 Seiten	Gabriele Lechner	79,— DM
Amiga Maschinensprache, Stefan Dittrich	s. Amiga Assembler Praxis	ca. 290 Seiten	Data Becker	49,— DM
Amiga Guru Book, Ralph Babel	Fortgeschrittene Programmierung des Amiga-OS in allen Details	ca. 730 Seiten	Ralph Babel	79,— DM
Amiga Profi Know-How, Kuhnert/Maelger/Schemme	Fortgeschrittenes Allroundwerk zum Thema OS 2.0, ECS-Chipsatz und AREXX	ca. 1020 Seiten	Data Becker	79,— DM
Amiga Intern	Programmierung von Hardware und OS 1.3	ca. 1100 Seiten	Data Becker	98,—DM
SELFMADE, SOUND UND SONSTIGES				
Amiga Reparatur- u. Hardware-Tips, Singer/Streidl	Hardware-Defekte entdecken und kurieren	ca. 230 Seiten	Gabriele Lechner	69,— DM
PD Praxis II, Frank Gärtner	Überblick über PD-Tools und Games; mit Disk	ca. 290 Seiten	Media	29,90 DM
Das Musikbuch, Hahn/Spanik/Tai	Grundlegende Akustik-Theorien und deren digitale Umsetzung	ca. 380 Seiten	Data Becker	49,— DM
Connect your Amiga!, Dale Larson	Internet und Netzwerk am Amiga	ca. 250 Seiten	IAM	24,95 $
PROGRAMM-FÜHRER				
Final Writer Praxisbuch, Thomas Theuerkorn	Bedienung, Tricks und Kniffe zu Final Writer	ca. 250 Seiten	Media	49,90 DM
Deluxe Grafik mit dem Amiga, Markus Breuer	Nachschlagewerk zum Thema DPaint und DVideo	ca. 370 Seiten	Markt & Technik	49,— DM
Das große Deluxe Paint IV Buch, Langlotz/Terowski/Vignjevic	Malen mit den erweiterten Features von DPaint IV	ca. 390 Seiten	Data Becker	39,— DM
DPaint V – Crashkurs Animation	Was ist neu am brandaktuellen DPaint V; drei Disks	ca. 200 Seiten	Hippo	69,— DM
Praxisbuch zu Reflections, Stefan Kern	Bedienung des Raytracers für Einsteiger und Fortgeschrittene; mit Disk	ca. 360 Seiten	Media	49,— DM
Morph Plus – Spezialeffekte, Walter Friedhuber	Workshop zum Morph-Progi, mit Disks	ca. 270 Seiten;	Hippo	69,— DM
Faszination Amiga und Video, Hartwig Tauber	Überblick zum Thema Soft-und Hardware zur Videobearbeitung; mit Disk	ca. 615 Seiten	Gabriele Lechner,	79,— DM
Die besten Amiga Utilities, Andreas Polk	Überblick und Bedienung älterer Amiga-Tools	ca. 400 Seiten	Data Becker	39,— DM
SPIELE-FÜHRER				
Amiga Joker Hits, Joker Redaktion	Tests von 50 Spielen aller Genres, A1200-Kompatibilitätsliste	ca. 190 Seiten	Sybex	39,80 DM
Das Amiga Spielebuch, Babiel/Woytal	Tests & Tips zu 50 älteren Spielen	ca. 260 Seiten	Sybex	29,80 DM
Adventures, Rainer Babiel	Genreportrait, Klassiker-Komplettlösungen	ca. 220 Seiten	Markt & Technik	24,80 DM
Die Strategie Spiele-Power, Schmitz/Schmidt	Genreportrait, Algorithmen, Besprechung & Tips aktueller Strategicals	ca. 260 Seiten	Markt & Technik	24,80 DM
Sim City 2000 Spiel-Power, Thomas Springer	Lösungstips	ca. 120 Seiten	Markt & Technik	19,80 DM
Amiga Spiele selber programmieren, Niki Laber	Game-Coding in Assembler für Einsteiger; mit Disk	ca. 210 Seiten	Gabriele Lechner	69,— DM
PC Underground, Bertelson/Rasch	PC-Demos selbstgemacht, grundlegende Code-Prinzipien sind am Amiga nutzbar; mit CD	ca. 670 Seiten	Data Becker	59,— DM
ROMANE & CARTOONS				
Wing Commander-Serie	Verschiedene SF-Romane zum Spiel	unterschiedl.	Bastei/Lübbe	8,90 DM
Eine Welt im Aufbruch, Stefan Piasecki	SF-Roman zu „Battle Isle"	ca. 320 Seiten	Bastei/Lübbe	12,90 DM
Nintendo – Game Boy, David Sheff	Der Aufstieg des Videospiel-Giganten Nintendo spannend dokumentiert	ca. 540 Seiten	Goldmann	44,— DM
Hermann der User & Co., Karl Bihlmeier	Ein Computerfreak als Comic-Held	ca. 160 Seiten	Sybex	24,80 DM

THE INTERACTIVE MOVIE CREATOR

Film ab!

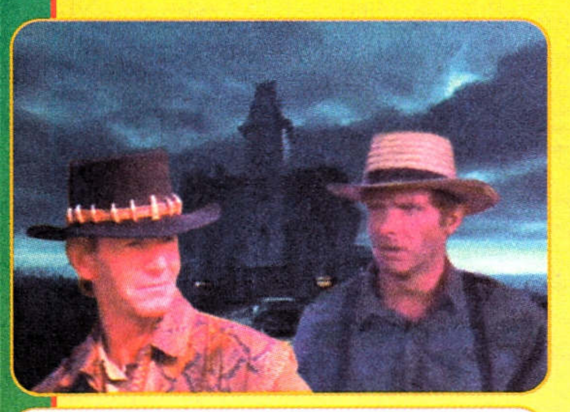
Interaktive Filme à la „Rebel Assault" oder „Wing Commander III" gibt's nur am PC? Das dürfte sich bald ändern, denn jetzt gibt's am Amiga ein Programm, mit dem man so was selber machen kann!




Ein Spiel-Film: Robot-Attacke auf den Joker Verlag

DAS SPIEL ZUM FILM

Mit dem Creator wird die individuelle Filmversoftung fast schon zum Kinderspiel: Einfach das entsprechende Kabel aus der Packung holen, damit den Videorecorder und den Amiga über die SCSI-Schnittstelle einer Turbokarte verbinden, und schon können erst mal die gewünschten Szenen eingelesen werden. Nun legt man über das Editor-Menü die Sprites aus dem Wunschfilm fest, z.B. läßt sich der jeweilige Hauptdarsteller sehr komfortabel „ausschneiden" – man muß lediglich solche Szenen digitalisiert haben, wo er aus fünf verschiedenen Perspektiven zu sehen ist. Das klappt ebensogut mit Fahrzeugen usw., so oder so übernimmt die Software dann die Animation im Rotoscoping-Verfahren. Einen Haken hat die Sache allerdings: Vorläufig sind nur Ballerspiele möglich, da der Creator die eingelesenen Vorlagen automatisch mit seiner Datenbank aus Raketen, Raumschiffen etc. kombiniert und so selbständig den Spielablauf festlegt. Der User kann aber bestimmte Szenen als Zwischensequenzen markieren und auch mit eigenen Texten unterlegen.


Ein Film-Spiel: Harrison Ford und Paul Hogan sorgen im Haus der Addams Family für Action

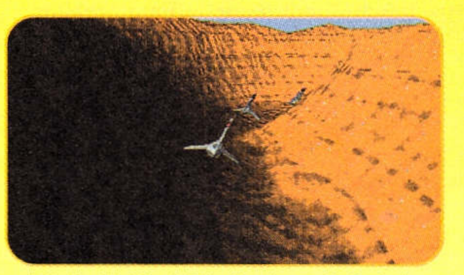
DER FILM ZUM SPIEL

Aber auch der umgekehrte Weg ist möglich: Indem in einem Menü die Punkte „Bewegung", „Kameraperspektive" und „Dialog" abgehakt werden, kann man aus jedem Spiel einen eigenen Mini-Film machen! Hierzu müssen ebenfalls zuvor einige Filmszenen eingelesen sein, die dann vom Programm mit den Daten des Spiels unter Berücksichtigung der User-Angaben und nach dem Zufallsprinzip kombiniert werden. Im Ergebnis ist dann zwar keine Interaktion möglich, doch kommen so die tollsten Kurzfilme zustande – stellt Euch nur mal vor, wie beispielsweise die Kombination eines „Miss Marple"-Streifens mit den Programmroutinen von „Rise of the Robots" aussieht...

DAS FAZIT

So innovativ dieses Tool auch sein mag, der Nutzwert ist eher beschränkt. Denn erstens lassen sich brauchbare Ergebnisse trotz Datenkompression erst mit der entsprechenden Hardware (am besten ein 4000er mit 16 MB RAM und einer Gigabyte-Festplatte!) erzielen, zweitens sind die Eingriffsmöglichkeiten für den Digi-Regisseur doch arg dünn, und drittens erfordert die Rechtslage stets hohe Lizenzkosten für die Verwendung der Spiel- bzw. Filmoriginale. Und so ist es wohl nur ein Werbegag, daß angeblich Ottos „Edgar Wallace"-Schnipsel aus dem Privatfernsehen mit diesem Tool entstanden sind. Eine Mordsgaudi ist der Interactive Movie Creator freilich allemal – wenn auch nicht ganz billig! (mash)


Das Original: Rebel Assault


Die Individual-Kopie: Assault Rebels

THE INTERACTIVE MOVIE CREATOR

Innovatives Video-Tool für Film/Spiel-Kombinationen.

Preis: 799,– DM
Hersteller: Industrial Lies & Magic
Logic Lane 7
Salt Fake City

Der Joker - Index

Die fett gekennzeichneten Programme wurden mit einem Hit gekürt

SOFTWARE · HARDWARE · PD-SERVICE

20.000 Amiga-PD-Disks
2.000 Sonder-PD-Disks
500 Amiga-Werbespiele und Demos!!!

Jede 3,5"	Amiga-PD-Disk	ab 1,20 DM
Jede 3,5"	Sonder-PD-Disk	nur 1,90 DM
Jede 3,5"	Werbespieldisk	nur 2,50 DM
Jede 3,5"	Demodiskette	nur 2,90 DM

WERBESPIELE: Erbe I+II, Karamalz Cup, Sony-Game, Europaspiel, Punica Oase, Dr. Who, Elefanten, LBS Victor Looms, Calippo, Knax, Telekom I+II, Helicopter Mission, Bifi II, Snack-Zone, Energie-Manager, Renault Twingo, McDonald, Pepsi Cola, Backstage, Nesquick.
DEMOS: Der Clou, Burntime, Lionheart, Zool, Robocop 3, Kolumbus, Matthäus, F 117 A, Lotus 3, Jonathan, Desert Strike, Syndicate, Patrizier, Lemmings I+II, Turrican I+II, Hexuma, KGB, Flashback, Walker, Theme Park, Street Fighter 2, Bundesl. Man. Prof., Wing Commander, Gobliins 2.
SONDER-PDs: Bundesliga, Fußball-Manager, Football, Eishockey, Tennis, Tischtennis, Flipper, PC-Emulator, Kaiser II, Tiger Tanks, Neighbours, Star Trek, Wrestling, Olympiade, Glücksrad, U-Boot, Top Secret, Trucking, Börse, Seawolf, Poker, Skat, Atlantis, Skräbel, Risiko, Schach, Hanse, Spekulant, Werner, Battleforce, Popeye, Zeus, Raid, Air Ace, Total War, Rocky.

Fahrschule, Bundesliga-Manager, Apocalypse, Zombie, Power-Packer Prof. nur je 10,– DM!
Vokabeltrainer Englisch, Spanisch, Latein, Französisch, Italienisch nur je 15,– DM!

SUPER-INFOPAKET (Wert 30,– DM) nur 10,– DM
Amiga/PC/C64 INFO GRATIS! BLITZLIEFERUNG!
2 GRATISDEMOS/PDs nach Wahl bei Bestellung!
Versand: NN + 10,– DM / Scheck + 5,– DM / Bar + 0,– DM!

S.Weiß
Mittelstr. 110a
53757 St.Augustin 3

24 Std. Tel. (Anrufb.) + Fax:
(0 22 41) 31 51 09



Hunter

19,90 DM

Chambers of Shaolin

19,90 DM

Mercenary

19,90 DM

Bestellungen nur gegen Nachnahme oder Vorkasse (+ 5,– DM Porto bzw. 10,– DM vom Ausland) bei:

MANFRED BERGLER
HARDWARE-SOFTWARE
Fodermayrstraße 24
80993 München
Fax: 089/140 16 24

AJ



Versandtelefon:
02803 - 1359
02803 - 8530
02803 - 719
Fax :
02803 - 8161
Mo.-Fr. 9.30 - 18.30 Uhr

Versandanschrift: S. Geratz , Papenweg 15, 46487 Wesel

Ladenlokale:

46483 Wesel - In der Dudelpassage - 0281 / 25922
47533 Kleve - Gasthausstr. 12 - 02821 / 14483
47608 Geldern - Innenstadt Glockengasse 13 - 02831 / 87904
61169 Friedberg -Marsch Computer - Kaiserstr. 53 / 06031 - 72050
44263 Dortmund Hörde - Fußgängerzone - Hörder Rathausstr.
Telefon 0231 - 432763

Ladenpreise variieren !!!!

POW!
BIING
für Amiga 500 oder 1200AGA
voll deutsche Version
A500 / HD und 2,5MB RAM
A1200 / HD und 3,0 MB RAM
voll deutsche Version
79,95



POW!
Oldtimer
für Amiga 500 oder 1200AGA
voll deutsch
67,95

POW!
Lord of Realms
für Amiga 500 oder 1200AGA
voll deutsch
59,95



Shadow Fighter
deutsche Anleitung
54,95

POW!
FIFA Soccer 49,95
deutsche Version
Sensible World of Soccer 59,95
deutsche Anleitung



Top Gear 2
Für Amiga 500 oder 1200 AGA
deutsche Anleitung
2 Spieler Option
49,95

POW!
Skeleton Crew
für Amiga 1200
deutsche Anleitung
59,95
Bloodnet
für Amiga 1200
deutsche Anleitung
59,95



Cross Check 39,95
Eishockey für Amiga
deutsche Anleitung
Budesl.Manager Hattr.-Supporter 44,95
deutsche Version

POW!
König der Löwen 59,95
für Amiga 1200
Aladin 59,95
für Amiga 1200
deutsche Anleitung



Pinball Illusions 59,95
für Amiga 1200
deutsche Anleitung
Zweitlaufwerk 99,95
für alle Amiga´s
abschaltbar / durchg. Bus

Amiga

Titel		Preis
7th Sword of Magic	DA	x59,95
Alienbreed 3 / Tower -		
Assault	DA	39,95
Alien Olympics	DV	x54,95
Anstoss und Anstoss World -		
Cup zusammen	DV	79,95
ATR-All Terain Race	DA	x49,95
Aufschwung Ost	DV	57,95
Battle Team	DV	47,95
Bloodnet	DA	x59,95
Biing	DV	79,95
Bump´n Burn	DA	54,95
Bundesl.Manag.Hattr.	DV	74,95
Bundl.Manag.Supp.	DV	44,95
Chr. Kolumbus	DV	74,95
Crosscheck	DV	39,95
Dawn Patrol	DV	x69,95
Der Clou	DV	64,95
Der Clou Data	DV	42,95
Der Reeder	DV	i.V.
" Die BOX " Compilation -		
enthält :	DV	49,95
o Burntime		
o Dynatech		
o Whales Vojage		
Die Siedler	DV	47,95
Dragonstone	DA	59,95
Dreamweb	DV	x67,95
Eishockey Manager	DV	69,95
Empire Soccer	DV	49,95
Evasive Action	DV	x54,95
Eye of the Storm	DV	59,95
F117 A Nighthawk	DA	34,95
Fields of Glory	DV	64,95
FIFA Soccer	DV	49,95
Flight of the -		
Amazoon Queen	DV	x74,95
Formula One G.P.	DA	34,95
Gunship 2000	DA	34,95
Hattrick/Ikaron	DV	x69,95
Hanse deluxe	DV	39,95
Heimdall 2	DV	62,95
History Line 14 -18	DV	47,95
Impossible Mission	DA	64,95
Indiana Jones 4	DV	47,95

Amiga

Titel		Preis
Isahr 3	DV	59,95
Jungle Strike	DA	54,95
Jurassic Park	DV	49,95
Kingdom of -		
Germany	DV	69,95
Kingpin/Bowling	DA	x29,95
Kings Quest 6	DV	59,95
Lemminge 3	DA	x54,95
Lion King	DA	i.V.
Lolly Pop	DA	x59,95
Lord of Realm	DV	59,95
Lukas Arts Adventure -		
enthält :	DV	79,95
o Indiana Jones 3		
o Loom		
o Maniac Mansion		
o Monkey Island 1		
o Zack Mc Krakken		
Lothar Mathäus	DA	24,95
Lothar Mathäus 2	DV	69,95
Mad News	DV	x67,95
Mr. Nutz	DA	47,95
Oldtimer	DV	67,95
PGA Europ. Golf	DA	54,95
Pinball Edition enthält -		
Fantasies u. Dreams	DA	59,95
Pinkie	DA	x49,95
Power Drive	DA	54,95
Rise o.t. Robots	DV	69,95
Ran Trainer	DV	x74,95
Reunion	DV	59,95
Rings o. Med.Gold	DV	67,95
Robins. Requiem	DV	59,95
Ruff & Tumble	DA	47,95
Rüsselsheim	DV	59,95
S. U. B.	DV	x54,95
Secound Samurai	DA	59,95
Sensible Golf	DA	x69,95
Sens.World.o.Soccer	DV	59,95
Shadow Fighter	DA	54,95
Sim Classics -		
enthält :	DV	67,95
o Sim City/DA		
o Sim Ant/DV		
o Sim Life/DV 1,5 MB		

Amiga

Titel		Preis
Sierra Soccer	DV	47,95
Simon t. Sorcerer	DV	64,95
Simon t. Sorcerer 2	DV	x67,95
Spaceward HO !	DV	67,95
St. Thomas	DV	47,95
Star Crusader	DA	x59,95
Starlord	DV	67,95
Theatre of Death	DA	x59,95
Triple Fun enthält:	DV	69,95
o Die Siedler/DV		
o The Chaos Engine/DA		
o Terminater 2 Arcade/DA		
Theme Park	DV	54,95
Top Gear 2	DA	49,95
U.F.O.	DV	x69,95
Universe	DV	59,95
Vital Light	DA	x59,95
World Cup Compilation -		
enthält :	DV	49,95
o Goal		
o Sensible Soccer		
o Striker		
o Champ. Manager 94		
WWF 1	DA	19,95
WWF 2	DA	24,95
Zeewolf	DA	69,95
Zeppelin	DV	x67,95
Zonked	DA	x44,95

Amiga 1200

Titel		Preis
Aladdin	DA	59,95
Alienbreed 2	DA	49,95
Alienbreed 3 / Tower -		
Assault	DA	x49,95
Anstoss und Anstoss World -		
Cup zusammen :	DV	79,95
Anstoss World Cup	DV	49,95
Banshee	DV	49,95
Biing	DV	79,95
Bloodnet	DA	59,95
Bump´n Burn	DA	x59,95
Bundesl.Manag.Hattr.	DV	77,95
Der Clou	DV	59,95
Der Reeder	DV	i.V.
Dreamweb	DV	67,95

Amiga 1200

Titel		Preis
Elfmania	DA	x42,95
Hanse deluxe	DV	34,95
Heimdall 2	DV	59,95
Ishar 3	DV	59,95
Jungle Strike	DA	59,95
Jurrasic Park	DV	49,95
Kick OFF 3	DV	47,95
Lemminge 3	DA	54,95
Lord of Realms	DV	59,95
Mighty Max	DA	x59,95
Mutant League -		
Hockey	DA	i.V.
Naughty Ones	DA	44,95
Oldtimer	DV	67,95
Out to Lunch	DA	47,95
Overkill	DA	44,95
Pinball Fantasies	DA	49,95
Pinball Illusions	DA	59,95
PGA Europ. Tour	DA	59,95
Reunion	DV	59,95
Rise o. t. Robots	DV	69,95
Robinsons Requie.	DV	49,95
Rüsselsheim	DV	59,95
S.U.B.	DV	x49,95
Sabre Team		i.V.
Sim City 2000	DV	67,95
Simon t. Sorcerer	DV	69,95
Simon t. Sorcerer 2	DV	i.V.
Skitchin	DA	i.V.
Star Trek	DV	64,95
Subwar 2050	DV	69,95
Super Stardust	DA	54,95
Theme Park	DV	59,95
Top Gear 2	DA	49,95
U.F.O.	DV	67,95

Speicherweiterung 512 KB für A 500 49,95

Mouse für Amiga/Atari 29,95

Für Annahmeverweigerte Ware berechnen wir 15,-DM pauschal !!!

Preisliste kostenlos anfordern

Preise sind inclusive Mwst
Keine Händlerkonditionen

Zahlungsbedingungen: Vorkasse 6,90 DM (Nur Euroscheck bis 400,-DM) pro Paket
Nachnahme 9,90 DM (Zustellgebühr incl.) 3,- DM Zahlkartengebühr pro Paket

Abkürzungen : DV = Spiel und Anleitung deutsch / DA = Anleitung deutsch
X = bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt / i.V. Spiel in Vorbereitung

KICKER CUP

DAS IRRE FUSSBALLMANAGER-POSTSPIEL

Heute haben wir gleich zwei gute Nachrichten für Euch. Die gute zuerst? Okay: Bauchtrainer Borgmeier wechselt doch nicht zu Bayern München! Und jetzt die gute: Gegen Hofftschwer konnten wir auswärts immerhin ein 2:2-Unentschieden herausschinden!

Dieses Remis gegen einen Feind aus dem unteren Tabellendrittel scheint um so erfreulicher, als wir beschämt gestehen müssen, daß ein Sieg der Hoffer dem Spielverlauf angemessener gewesen wäre. Aber so ist das eben im Fußball – nur was im Sack ist, zählt! Und wer 'ne gute Abwehr im Sack hat, der zählt, äh, zahlt bloß noch die halbe Miete. Die beiden Treffer erzielten übrigens Legionär Oskar und Legendär Joe, während Grafikär Regnet sich schon die zweite gelbe Karte der Saison hinter seine Leinwand stecken mußte.

Davon abgesehen hängen uns dank einer kräftigen Kreditrückzahlung jetzt bloß noch 100.000 Miese am Hals, dafür ist das Positivkonto freilich auf lumpige 10.000 Märker geschrumpft. Unser Einsatz-Quotient lag zuletzt bei 75 Prozent, doch muß das ja nicht so bleiben. Ja, vielleicht darf es gar nicht so bleiben, um im kommenden Heimspiel gegen Pleasurestoff einen Sieg einzufahren? Sagt Ihr es uns, zusammen mit den Antworten auf unsere sechs übrigen Fragen:

1) Mit wieviel Einsatz sollen wir den Stoffels Paroli bieten (0%, 25%, 50%, 75% oder 100%)?
2) Welche Spieler möchtest Du auf welche Position stellen? Pro Quadrat bitte nur einer!
3) Transferieren ist jetzt schwer, denn der Transfermarkt ist ganz leer!
4) Möchtest Du Spieler verkaufen? Wenn ja, welche(n)?
5) Möchtest Du ins Trainingslager? Für 125.000, 200.000, 300.000 oder 500.000 DM?
6) Wie hoch soll der durchschnittliche Eintrittspreis sein (momentan 12,– DM)?
7) Willst Du einen Kredit aufnehmen (höchstens 400.000 Mark) oder abbezahlen?

Apropos Pleasurestoff: In kleinen Mengen wird das Zeug ja neuerdings nicht mehr bestraft (zumal hier in *Gras*brunn), und wenn wir trotzdem darauf verzichten, dann in erster Linie deshalb, um beim Auszählen Eurer Antwortpostkarten einen klaren Kopf zu behalten. Die Meinung der jeweiligen Mehrheit wird dann wie immer in unser Fußballmanager-Programm eingefüttert, und das sagt uns ganz objektiv in Form von veröffentlichungsfähigen Spielergebnissen, was Ihr diesmal falsch (oder richtig) gemacht habt. Eins geht allerdings so oder so in Ordnung, nämlich unsere traditionelle Verlosung, mit der wir Euch erbarmungslos zum Knobeln und Schreiben zwingen! Diesmal stehen folgende Preise zur Verfügung:

1 x All Terrain Racing
3 x Joker-Jogger
3 x Joker-Shirt

Unabhängig von der Qualität seiner Vorschläge hat übrigens auch diesmal wieder jeder Einsender dieselben Chancen auf einen Gewinn in der Soccer-Tombola – sofern die folgenden Voraussetzungen erfüllt sind: Erstens verlangt die Post eine passende Briefmarke, zweitens will sie auch noch eine leserliche Anschrift (für die wir ein Stückchen weiter unten gesorgt haben). Und drittens ist uns Euer Absender zwar eigentlich wurscht, aber falls Ihr Wert darauf legt, im Fall eines Gewinnes Euren Preis auch zu erhalten, dann solltet Ihr ihn unbedingt leserlich aufmalen! Denn mal viel Glück.

Joker Verlag
„Kicker Cup"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Ergebnisse: 2. Spieltag

Un. Hofftschwer	– FC JOKER	2:2
Battle Kumpans	– Berlin East/West	2:0
Amiga James	– Might & Matschig	2:2
1. FC Blähbein	– Bodo Tiltners	3:2
DSC Pleasurestoff	– Wurm. Wolfschreck	1:2
Austerwitz	– Hammerfoot	1:3
Softbär 2000	– Opafun	1:3
Bummico	– Raschmehr	2:0
Maniac Menschen	– Langohrer SK	2:0
Playpower	– Blue Beiß	2:2

Die Joker-Tabelle

Mannschaft	Punkte	Tore
1) Hammerfoot	4:0	7:3
2) Bummico	4:0	4:1
3) Wurm. Wolfschreck	4:0	4:2
4) Might & Matschig	3:1	6:3
5) FC JOKER	3:1	5:4
6) Opafun	2:2	4:3
7) Blue Beiß	2:2	5:5
8) DSC Pleasurestoff	2:2	2:2
9) Langohrer SK	2:2	2:2
10) Raschmehr	2:2	2:2
11) Maniac Menschen	2:2	2:2
12) Austerwitz	2:2	3:4
13) 1. FC Blähbein	2:2	3:4
14) Battle Kumpans	2:2	3:4
15) Amiga James	1:3	4:5
16) Un. Hofftschwer	1:3	3:4
17) Playpower	1:3	4:6
18) Softbär 2000	1:3	4:6
19) Bodo Tiltners	0:4	2:4
20) Berlin East/West	0:4	1:4

Mannschaftsaufstellung

Nr. Spieler	Art	letzte Pos.	Stärke	Wert(DM)
1) Brork	Tor	–	27	200.000
2) Wunderlich	Tor	28	28	150.000
3) Schlimmel	Abw	23	46	390.000
4) Joker	Abw	18	14	190.000
5) Nettelbeck	Abw	24	27	190.000
6) Freckmann	Abw	22	17	60.000
7) Stockbisler	Mit	11	28	250.000
8) Ponikwar	Mit	–	10	260.000
9) Regnet	Mit	17	36	220.000
10) Celal	Mit	15	31	280.000
11) Magenauer	Mit	–	29	250.000
12) M. Labiner	Mit	14	56	550.000
13) Dzierzynski	Ang	7	29	220.000
14) Stein	Ang	–	30	160.000
15) B. Labiner	Ang	3	32	240.000

Paarungen: 3. Spieltag

FC JOKER	– DSC Pleasurestoff
Might & Matschig	– Berlin East/West
Wurm. Wolfschreck	– 1. FC Blähbein
Bodo Tiltners	– Maniac Menschen
Opafun	– Playpower
Blue Beiß	– Austerwitz
Hammerfoot	– Battle Kumpans
Amiga James	– Un. Hofftschwer
Langohrer SK	– Bummico
Raschmehr	– Softbär 2000

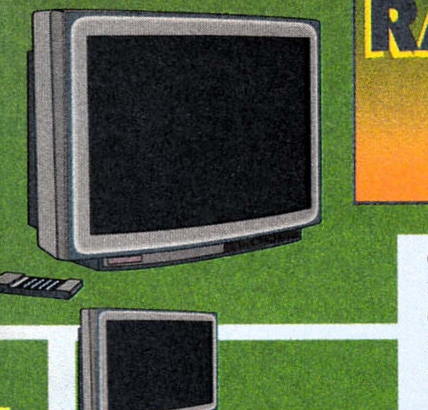
Das Spielfeld

Gegner

1	2	3 Tor	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28 Tor	29	30

FC Joker

RADIO- UND TV-TIPS FÜR FREAKS





APRIL

FERNSEHEN

Ab April startet auf **3Sat** in der Sendereihe „Neues... die Computershow" eine Sonderserie namens „Computer für Kids", die jeweils **samstags** um 10.30 Uhr ausgestrahlt wird. Hier erhält man jede Menge Basiswissen zu unseren Blechkumpanen, also etwa die Antworten auf brennende Fragen wie „Woraus besteht ein Computer?" oder „Wie kann sich ein Computer nur mit Hilfe des Prinzips Strom an/Strom aus ganze Bücher merken?" Um die Lehrstunden etwas unterhaltsamer zu machen, mimt Christian Spanik einen mittellosen Autor mit erstaunlichen Mitbewohnern: Sprechende Taschen- und sonstige Tücher, Sofakissen, der Haushund und ein Jeanshemd namens Hanshorst versuchen die Geheimnisse der Rechenknechte zu enthüllen. Frei nach Hanshorsts zeitlosem Motto: „So sans, die Computa – umständlich, teuer und innen auch noch hohl..."

STÄNDIGE FERNSEH-SERIEN

Täglich außer sonntags ist die Computer-Gameshow „X-Base" im **ZDF** auch diesen Monat wieder um 15.15 Uhr zu sehen. Selbst wenn sich der Kampf um den Tagessieg unter den jüngeren Zuschauern nicht allzu großer Beliebtheit erfreut.

Eine kleine Nachlese zur „CeBIT" ist am Sonntag, den **9. April** um 13.30 Uhr im **Bayerischen Fernsehen** zu entdecken: Eckhardt Huber faßt die wichtigsten Neuheiten der diesjährigen Mega-Messe in Hannover noch einmal kurz zusammen.

Ebenfalls am **9. April**, aber erst um 18.00 Uhr, geht es wieder in der Computerecke „TopDOS" auf **MDR 3** rund. Es warten interessante Neuvorstellungen sowie allerlei Sachpreise auf aufmerksame Zuschauer.

Der „Computerclub" mit Wolfgang Back trifft sich in diesem Monat am **23. April** um 10.15 Uhr im **WDR**.

In der Standardversion wird „Neues... die Computershow" am Montag, dem **24. April** um 19.30 Uhr von **3Sat** gesendet und dann direkt am darauffolgenden Dienstag, den **25. April** um 13.45 Uhr wiederholt.

Die **ZDF**-Wirtschaftssendung WISO mit Günther Alt stellt am Donnerstag, den **27. April** um 21.15 Uhr praktische Software vor und gibt Computertips.

Und **sonntags** ist um 10.00 Uhr auf **Sat 1** wie gewohnt Spannung rund um die Welt der Spiele bei „Games World" angesagt.

RUNDFUNK

Kein Aprilscherz, sondern eine Sondersendung der „ComputerCorner" mit Andreas Vohwinkel wird am Samstag, dem **1. April** ab 11.00 Uhr auf der **Ruhrwelle Bochum** übertragen – und zwar live aus einem Flugzeug auf dem Weg von Rom nach Rio de Janeiro!

„Cyber Noon" ist ein Hörspiel, das im Cyberspace der Megalopole Turing Epsilon handelt. Um es zu empfangen, braucht man jedoch keinen VR-Datenanzug, sondern nur ein Radio, das man am Mittwoch, dem **12. April**, um 15.00 Uhr auf den **WDR Radio 5** einstellt.

Aus Spaß wird Ernst, wenn sich bei „VirX" am Montag, den **24. April** um 15.00 Uhr auf **NDR 4** ein Computervirus selbständig macht. Grausiger Gedanke, was?

STÄNDIGE RUNDFUNK-SERIEN

Über Computer im Fernsehen und Fernsehen am Computer geht's (wie der Name schon sagt) in „Computer & Fernsehen", einer neuen Folge des Digi-Magazins „Chippie", das der **hr2** am Samstag, dem **1. April**, um 15.00 Uhr bringt.

„Bit für Bit" wird am Montag, dem **3. April,** um 17.00 Uhr auf **Radio Euro** wieder mal ein aktuelles Computerthema aufgedröselt.

Andreas Vohwinkel meldet sich noch mal live mit der „ComputerCorner", und zwar am Mittwoch, dem **5. April** von 11.00 bis 12.00 Uhr mit seinem Bericht aus Rio de Janeiro von der „Comdex" (Sucesu-Rio '95). Natürlich wieder auf der **Ruhrwelle Bochum**.

„Computer on-line – das aktuelle Magazin für Computer & Elektronik" berichtet eine Woche später am Montag, den **10. April** um 15.05 Uhr auf **NDR 4** über die PC-Produktion im Acer-Werk.

Jeden **Montag** um 14.40 Uhr öffnet „Der kleine Computer" von **Radio ffn** die Trickkiste für Anwender.

Ebenfalls immer **montags**, aber um 17.00 Uhr, kommen die Bits bei **Radio Hamburg** „Chipsfrisch" über den Äther gedüst.

Bei **Radio Mainwelle** trifft man sich schon wieder **montags** um 17.40 Uhr in der „Computer-Ecke".

Zweimal monatlich und natürlich **montags** ab 16.30 Uhr gibt es im Computermagazin „Fatal Digital" auf **Bayern 2** im Jugendprogramm „Zündfunk" neuen Zünd- und Gesprächsstoff für Computerfreaks.

Am, wie könnte es anders sein, Montag, dem **24. April**, warten auf **Radio B2** ganze zwei Stunden voller „Chips und Bits".

Die neuen „Spiele-Hits des Nordens" werden erstaunlicherweise am letzten **Mittwoch** jedes Monats um 19.00 Uhr in der wöchentlichen Sendereihe „Club on-line" auf **NDR 2** vorgestellt. Diesen Monat wäre das der **26. April**.

Der „Point Computerspiel-Tip" geht an jedem **Donnerstag** zwischen 18.00 und 20.00 Uhr an die Hörer von **SDR 3**.

Guter Rat muß nicht teuer sein – jedenfalls nicht **samstags** auf **WDR 5**, wenn von 10.45 bis 11.00 Uhr der „Ratgeber: Computer" gesendet wird.

Die Sendereihe „Forschung aktuell" im **Deutschlandfunk** bringt gleichfalls jeden **Samstag** von 16.30 bis 17.00 Uhr ein Computer-Special.

(Barbara Grohmann)



Biete Hardware

Amiga 600 mit 2 Joysticks, Diskettenbox, 50 Disketten, Originalspiele, VHB 150 DM. Tel.: 07381/4726

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Verkaufe aus Geldnöten: Amiga 1200 mit 20 MB Festplatte, ein halbes Jahr alt, 3 Orig.-Spiele (Ishar 3, Beneath a Steel Sky, Darkmere) für 400,- DM. Dringend! Carsten Bothe, Albert-Einstein-Str. 10, 06122 Halle/Saale

Verkaufe A500 1,8 MB, 85 MB HD, Turbokarte 2 MB/14 MHz, Monitor 1084 ST, 2 externe LW, Freezer ARMK3, Maus, 10 Originalspiele, 50 PD-Spiele, Beckertext 2, VB 1400,-. Sven Schmidt, Steinig 3, 97645 Ostheim

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör. Telefon: 02624/6435

Verkaufe Amiga 1200, 2 MB, zweites Laufwerk, Abdeckhaube, 2 Originalspiele, Workbench, Topzustand (3 Monate alt) für nur 600 DM. Verkaufe außerdem Original-Videofilme. Liste gegen 1 DM Rückporto in Briefmarken anfordern. Biete auch AJ ab Ausgabe 1/91 bis 1/95 unter Florian Löflath, Ringstr. 5, 87463 Probstried, Tel.: 08374/9532

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

A-500, I MB Erw., Maus, 4 Benutzerbücher + Red Baron (Original), Preis 299,-, Historyline 40,-, Space Hulk, Silent Serv. II, B-17 je 30,-. Tel.: 030/9224014

Verkaufe Amiga 1200 1/2 Jahr alt, 250 MB Festplatte, 2. Laufwerk, 4 Joysticks, 11 Originalspiele (Wing Commander, Gunship 2000 ...) VB 1200. Tel.: 08563/1229

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

A500, A530 Turbo, 260 MN HD, 6 MB RAM, EUM 1491A, 1084S, Final Writer, Deluxe Paint, ca. 50 Vollpreis-Games. Preis VB, Tel.: 07351/28256

Verk. Amiga 500 mit 2 Joysticks, 1 MB, Mouse, Highscreen-Monitor, Ishar + Programmierbuch für 500 DM. Tel.: 02156/4207 (Fabian Holzke)

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Verkaufe A1200, 6 MB RAM, 420 MB Festplatte, A3 Drucker, Software u. Zeitschriften für 1400 DM. Andreas Schmidt, Ziolkowskiring 14, 19089 Demen

Amiga 520 + Maus + Pad + 17 Orig.-Spiele, darunter: Siedler, Lothar Matt., Larry usw. 2 Diskettenboxen, Diskdoktor + 2 Arbeitsprogr. für nur 250 DM. Tel.: 07147/15168 (Andy)

Verkaufe Amiga 500 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

A500 + 1 MB Speicher, Maus, Flugzeug-Joy, Joy, TV-Adapter, 20 Orig.-Spiele wie Indy 4, Syndicate ..., Cheats, VHB 450,- DM. Tel.: 03591/490073 ab 16 Uhr

Verk. A 500, 4 MB RAM, 1 MB Chirram, Monitor, 210 MB Festplatte, Access X Controller, für CD-ROM, 3,5 + 5,25-Laufwerk, Trackball, KS2+1,3, Software und Zubehör. VB 1800, 02832/4528

Verkaufe Amiga 2000 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

A500 mit 4 MB RAM und Kick 1.3 + 2.0, sowie div. Software, evtl. mit Drucker u. Monitor. Preis VS. Bitte schriftlich an: L. Rehork, Nordstr. 04, 02991 Laubusch

Hi! Verkaufe noch fast unbenutzten Amiga 600 + Monitor, Maus, Umschaltplatine und Abdeckhaube für 500 DM. Tel.: 05121/56053 (Steffen)

Verkaufe Amiga 2000 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Verkaufe Amiga 1200, halbes Jahr, 210 MB HD, 2. Laufwerk, Overdrive und Software. Preis: 1250 DM. Tel.: 034782/22315

Verkaufe Amiga 500 inkl. Speichererweiterung, Philips Farbmonitor, 5 Originalspiele, ca. 50 Disks, eine Diskettenbox, Joystick und Maus für 500 DM. Tel.: 05139/4322

Verkaufe Amiga 2000 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Verkaufe Amiga 500, 1 MB, Monitor 1084 S, Maus und viel Original-Software, Zeitschriften usw. VB 650 DM. Tel.: 03372/400408

Amiga 500 Plus, externe Floppy, Com.-Monitor, 150 Spiele, 20 Orig.-Games (z.B. Anstoß, Der Patrizier, Sensible Soccer uvm.) NP 2850,-, VK 1200,-. Alex Dangler, Dr.-Boecale-Str. 10, 42331 Parsberg

Verkaufe Amiga 2000 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

A2000 + 1084 S + Turbo 25 MH 2, 5 Chip + 8 MB RAM + 2 FP 110 MB 100 MB + SW-Scanner u. Graphic Tableau + Colourburst Video Engine + Disketten + Zubehör, VB 2600,-. Tel.: 05522/5958

Verkaufe Amiga 2000 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Verk. CD32 mit Zubehör u. 4 Spielen (u.a. Microcosm, Rise of the Robots, Guardian) für 300 DM. Tel.: 0201/765609

Achtung, A1200er-Besitzer! Tausche Hardware! Biete: Turbokarte GVP A1230 Turbo+ (68ec 030, 40 MHz, FPU-Sockel, OMBRAM) neuwertig, 100% OK; zum Tausch gegen eine Speichererweiterung für A1200 mit 4 MB-SIMM-Modul(en) bestückt, ebenfalls 100% OK. Tel.: 07306/33182 nur Wochenende Fr-So!

Verkaufe Amiga 2000 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Verkaufe A2000, 50 MB HD, 3 MB RAM, Farbmonitor, 20 Originalspiele (FIFA Soccer, Sim Earth, P. Quest 3), sehr viel Zubehör für VB 1500 DM. Tel.: 0221/7400493

Verkaufe Amiga 2000 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Amiga 500 (1 MB), Zubehör, VB 150 DM, Monitor 1085S VB 250 DM, ext. Festplatte mit Controller, (2 MB) Arbeitsspeicher, 210 MB für Amiga 500, VB 350 DM. Ralf Frischbier, Anger 15, 99189 Kuehnhausen

Verkaufe PC Komplett-System! Tel.: 02624/6435

Verkaufe komplett Amiga 1200 HD mit Zweitlaufwerk und Modem und Drucker, dann noch ca. 30 Leerdisks für VB 1200 DM. Tel.: 05571/6469

Verkaufe Courier 14400-Baud-Modem! NP 1500, für 500 DM. Tel.: 02624/6435

Verkaufe A1200 2 MB (1 1/2 Jahre alt) + Spiele z.B. Bundesliga Manager Hattrick, Indy 4, Monkey Island 1+2, Lothar Matthäus, Sim City, Sensible Soccer, VB 650,-. Stefan Walz, Bertholdweg 8, 72768 Reutlingen

Verkaufe Monitor! Tel.: 02624/6435

Verkaufe A 500, 1 MB RAM, KCS Power-PC-Board mit MS-DOS 4.01 (Test AM: sehr gut: 10.0 von 12.0), 105 MB Festplatte mit Controller, Mouse, Netzteil u. Bücher, NP: 2100 DM für 900 DM VHB. Interessenten verlangen unter 06027/2594 Alex.

Verkaufe Monitor! Telefon: 02624/6435

Verkaufe Amiga 500 mit 2,3 MB inkl. Originalen, Maus, Laufwerk und Tips und Tricks. Ruf an 05064/7953 (nach Sebastian verlangen ab 15 Uhr)

Verkaufe CD32 mit SX-1 Box, Tastatur, Disklaufwerk, Joystick, Joypad, Workbench, 2.1 Appetizer und 10 CD-Games für 800 DM VB. Tel.: 06655/73682

Verkaufe Monitor! Tel.: 02624/6435

A500, Farbmonitor, 1 MB, 2. Laufwerk, Handbuch, 3 Originalgames + 5 weitere Spiele (PD, Coverdisks) + Leerdisks, VB 650,-. Tel.: 06174/4292 oder 21360

STOP! A2000 aufgepowert ohne

Ende! Mit Soft, HD, Turbo usw., nur komplett, Soft auch so. VHB 1500 DM. Ruf an 04491/2760, nach Michael fragen ab 17 Uhr!

Verkaufe Monitor! Tel.: 02624/6435

A1200, 2 LW, 3,7" HD-Adapt., Pad + Stick, Scart-Adapt., Aladdin, Banshee, Simon, DP4 uvm. Orig.-Soft, viel Zubehör, AJ 9/93-2/95, Bücher usw., VB 950 DM, 05064/1732

Verkaufe Monitor! Tel.: 02624/6435

A 1200 HD 40 MB, 2. Laufwerk, HP 500 Tintenstrahldrucker, 5 Originalspiele und Siegfried Copy für VB 1100,-, Tel.: 02235/73429 ab 14 Uhr

Verkaufe TV-Modulator für Amiga! Tel.: 02624/6435

Turboboard für A500, 68020-Pro., 50 MHz, 4 MB-32 Bit RAM, 2 Monate alt, NP 700 DM, 500 DM. Tel.: 04462/6147 nach 14 Uhr

Verkaufe Amiga 1200 + Zubehör! Tel.: 02624/6435

Verk. A500 + HF-Mod., 2. LW, MK3, 24 Nadel-Dr.-, 512 KB Speichererw., 100 gebr. Disks, viel Zub. VB 739,- DM. C64, Floppy VB 125,- DM. Tel.: 035842/26070 Mo+Di ab 17.00 Uhr

Verkaufe A500 neu Art, 1 MB RAM, 160 Disks und 5 Originale für 300 DM. Tel.: 0212/56566

Verkaufe Amiga 1200 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Verkaufe Amiga 1200, 120 MB HD, Monitor 1084S, 2. Laufw., 50 Original-Games (u.a. BMH, Anstoß, Kolumbus), 160 Disketten, 2 Joysticks, Bücher, VB 1800 DM. Tel.: 0212/56566

Verkaufe Amiga 1200 + Zubehör! Tel.: 02624/6435

Verkaufe A500, 1 MB, Wb, Maus und Netzgerät, Handbücher, 300 DM VB, Tel.: Dresden 8900975, fragen nach Ronny

Tower: I486DX2/66 mit Lüfter, PCI-Mainboard (3xPCI & 5xISA) + Pentium-Overdrive-Sockel, 8 MB RAM 8 max. 128 MB), 340 MB Seagate-HD, Mitsumi FX001D (Double), 3,5" Mitsumi FDD, PCI SpeaV7 Mercury (1 MB-VRAM) Grafikkarte, 15" Monitor (64 kHz, bis 12.80*1ß24), SB16 (aufrüstbar mit ASP & Wavetable), HP Deskjet Portable, DOS 6.2 + WfW 3.11 für 2998 DM. Tel.: 0208/473703

Amiga 500 (1 MB), Monitor, viel Zubehör, Bücher, Software (BMH, Anstoß ...), Disketten, CD, Zeitschriften. Preis nach VB. Tel.: 03372/402633 bzw. 2605

Verk. A1200, HD40, 1084 S, 2 Joysticks, 2 Mäuse, 8 Orig.-Spiel, div. Software und Literatur, VB 800 DM, kompl. C64 DM 50,-. 0335/4000544 (Jens)

CD32 mit 8 Spielen & 8 Demos-DCs und div. Zeitschriften. 450 DM. 02571/3281

Verkaufe Amiga 1200 + Zubehör. Tel.: 02624/6435

Golem Turbokarte 68030 mit 2 MB RAM für A2000. 350 DM. 127 MB Festplatte mit Controller für A2000, 300 DM. Tel.: 06371/71273

Verk. CD32 inkl. 5 Spiele (neuwertig) für DM 200,-. Tel.: 08141/18184

Verkaufe A500 (3MB RAM), Monitor Philips CM8833-II, Maus, Joysticks, 2. LW, Originalspiele Body Blows Update, Street Fighter, Alien Breed Special Edition 1992, Lionheart, Turrican II, First Samurai, Falcon + Zusatz-Missionen, MiG-29, Gunship 2000, Lotus III, Advanced Tennis, Lure of the Temptress, Monkey Island. Alles 100% in Ordnung, VHB 700 DM. Außerdem AJ 11/91, 12/91, 4/92-3/95, Sonderhefte 3 und 4 für je 2 DM (Poster fehlen, kleinere Mängel). Ruft an unter: 08171/8734 (nach Rolf fragen).

CD32, 6 Mon. Garantie, 3 Joypads, 11 Spiele (z.B. Rise of t. Robots), 11 Zeitschr. (AJ & CD Gamer) für nur 550 DM. Tel.: 05404/71151 ab 18 Uhr/Sven

Verkaufe PC-Komplett-System: 486DX33, 4 MB RAM, 170 MB Festplatte, CD-Lfw (2x), 16 Bit-Soundk., Monitor, Maus, Tast., MS-DOS, Windows, CDs für 2000 DM. 03464/8681

Verk. 2 x 2,5 Zoll AT-Festplatten 40 MB (1x Conner, 1 x Seagate) für A1200, für je 80,- VHB. Call ab 17.30 08466/8450. Neu + fast ungebraucht!!

Verk. A600 (1 MB), Kickstart 1.3-2.0, 2 Laufwerke, Workbench 2.0, Bücher, 2 Orig.-Spiele, ca. 200 Disketten, 1 Maus, 1 Joystick für nur 500 DM. Tel.: 02327/320779

CD32, 2 Pads, 20 CDs, VB 450 DM oder Tausch gegen anderes Videospiel. Tel.: 04172/7982, Fax, 04172/7980

A 1200, 120 HD-Festplatte, 1942 AGA-Monitor, 2 LW, viel Zubehör, viele Originale (alles neuw.), VP 1200 DM (nur komplett). Tel.: 0351/8400235

Verk. A500 kompl. mit 1 MB RAM und Monitor 1084S und div. Spielen (Indy IV, Goal usw.) für 700 DM VB. Tel.: 07942/2575 od. 2302 (ab 18 Uhr)

A1200 - HD 260, Farbmonitor, 2. Laufw. u. viel Software, Boxen, 2 Mäuse, 2 Joyst., CD32 + Communicator 2 u. 7 CDs, VB 2500 DM kompl. auch einzeln. Tel.: 034497/70226

A500 + Monitor, 2. LW, Disks, auch einzeln, komplett VBV 650 DM, Softwareliste anfordern neu + alt. Tel.: 06441/23355 Oliver

Amiga 1200 + Monitor inkl. 3 Laufwerke, 2 MB + CD-ROM, Joystick, Infrarotmaus u. 100 Spiele + div. Programme (meist Originale). Preis 1600,- DM VB. Tel.: 06386/5120

Verk. Amiga 500, Monitor, 1 MB, 2. Laufwerk, Drucker, Freezermodul, Samplemodul, Joysticks, Orig.-Spiele, ca. 350 Leerdisketten und Zeitschriften (AJ, AH, PP). 100 % OK. Nur komplett! Preis VB 980 DM. Tel.: oder Fax an: 0581/30415 (dt.)

Amiga 1200 HD + umfangr. O-Software sowie CD32 + Software zu verkaufen. Preis: VB. Tel.: 06541/5973. Bitte auf Anrufbeantworter sprechen.

A1200, Topzust., 40 MB FP, 3 MB RAM, 1084S Mon., 2. LW, Joy, Maus, 2 Lsp., 100 Sp. Disks, 14 M. alt, alles 100% OK. VB 1200,-. Tel.: 0821/87294

Suche Hardware

Kaufe alles von Amiga 500 von A-Z. 02241/343278

Su. für A500 2 MB RAM + Rise of the Robots + Shag Fu + Biing + Shadow Fighter + Cannonfodder II + Theme Park. u.a. Tel.: 0561/497094

Suche A1200 HD mit >200 MB oder auch einzeln 2,5" HD >200 MB in technisch und optisch einwandfreiem Zustand. Tel.: 30943/21196

Suche für Amiga 500 Speichererweiterung auf 1 MB und 2 MB. Tel.: 09371/6278

Stop! Suche Festplatte für A500. Ich möchte bitte mehr als 100 MB in der Festplatte haben. Falls es geht, mit RAM. Tel.: 02133/73305 (Mohammed). Zahle gut!

Suche Speichererweiterung und Festplatte mit Controller für A500. Jürgen Thiedemann, Tel.: 06404/1075

Suche Festplatte für Amiga 500, wenn möglich gleich anschlußbereit. Tel.: 05121/65828

Suche dringend Action Replay MK3. Biete bis zu 150,- DM. Tel.: 03591/45240 (Marko)

Suche Festplatte kompl. extern für A500, bis 300,- DM. Rainer Thiem, Gagarinstr. 45, 07545 Gera

Suche Festplatte für Amiga 500 extern 20-80 MB. Verkaufe Dune 2, 100% Orig. Aktion Replay MK III. 08039/2919 ab 18 Uhr

Su. für A500 2 MB RAM, Rise of the Robots, Shag Fu, Biing, Shadow Fighter, Cannonfodder II, Theme Park. Tel.: 0561/497094

Biete Software

A 500: Theme Park CD 39 DM, Skidmarks (AGA incl.) 35 DM, A320 (o. Verp.) 25 DM, Lure of t. Temptress DV, No 2nd Price 19 DM, Vision DV 15 DM. T.: 02941/62271 ab 14h

Verk. Siedler, Theme Park, FIFA Soccer, Reunion, BMH, Cannonfodder 2, 100 % Orig. Miro Reiche, Pfarrhäuser 9, 04688 Mutzschen. PS: alle f. 220 DM.

Verk. Spielesammlung Lords of Power 35 DM, Seek & Destroy 25 DM (A 1200). Suche Oil Imperium + BM 1 (je A 500). Verk. Gunship 2000 (A 500) 25 DM. Tel.: 06571/3989

Verkaufe Amiga-Originale: BMH + Edition Disk, Beneath a Steel Sky je 50 DM; BMP Limited Edition, Goal je 40 DM, Police Quest 3, Indiana Jones IV je 35 DM; Humans Race, Chuck Rock 2, Turrican III, Larry III je 30 DM; James Pond Hollywood Collection, MicroProse Soccer, Grand Prix Circuit, Starbyte Super Soccer je 25 DM, Versand per Nachnahme. Florian Löflath, Ringstraße 5, 87463 Probstried. Tel.: 08374/9532

Biete aktuelle Software für den Amiga & PC! Verkaufe Kopierstationen für SNES & Mega Drive! Tel.: 05731/96596, Tel.: 05731/49451

Verk. Amiga 500 Games z.B. Goal 20,-, Anstoß 30,-, Reunion 30,- 1869 30,-, A-Train + Constr. Set 40,-. Wing Commander 15,- und viel mehr. Info 07236/8683

Verk. Amiga 500, 20 Megab., Maus und Joystick, 60 Originalspiele haupts. aktuelle für nur 550,-. 07236/8623 ab 20 Uhr

Neueste Games & Anwender Programme für Amiga, PC und CD-ROM! Call: 02305/1662 (täglich 17-18 Uhr)

Originale auch A600 kompl. dt. Kyrandia, Lure of Temptress, Amberstar, Dune 1, Traps and Treasures, Waxworks, Fate Gates of Dawn dt. Anl., Dynablaster 1, Gauntlet 3, Double Dragon 3 120,- DM. Tel.: 030/4111201

ACHTUNG! Verkaufe: Philips Farbmonitor 14" (199 DM), Super Nintendo + 2 Joypads (229 DM). Für Super Nintendo: Super Mario World (85 DM), Zelda III (85 DM), Street Fighter II (75 DM), Prince of Persia (85 D;), Mystic Quest Legend (80 DM). Für Amiga: Syndicate (50 DM), Might and Magic III (40 DM). Tel.: 02821/48987

Verkaufe Spiele für Amiga 500 bis 4000. Spieleliste für 5 DM erhältlich. Spiele ab 2 DM. Tel.: 06055/2462

Verk. Monkey Island 2 30 DM, Parasol Stars 20 DM, Chase HQ, Gunship, Silent Service, Under Pressure, Indy Last C. + Stride 2 je 6 DM o. Tausch. Tel.: 04223/1819

Verkaufe Overdrive 20,-, Flying Fortress 15,-, Syndicate 30,-, Naughty Ones 10,-, Dyna Blaster 30,-, Cannonfodder 2 40,-. Jochen Kretschmer, Nürnberger Str. 100, 72760 Reutlingen, Tel.: 07121/61633

Neueste Games & Anwender-Programme für Amiga, PC und CD-ROM! Call: 02305/1662 (täglich 17-18 Uhr)

Anstoß 35 DM, Monkey I. I+II 25-30 DM, Patrizier 30 DM, Pinball Fant. 25 DM, Top Gear 2, 25 Leerdisks, Joy., CF2 à 15 DM. M. Mansion, Hoppo. Top, Maus à 10 DM. Christian Köhler, Karl-Marx-Str. 40, 19322 Wittenberge

Verkaufe 40 Originalspiele. Liste gegen frankierten Rückumschlag bei Andreas Schmidt, Ziolkowskiring 14, 19089 Demen. Z.B. Dune 2 35 DM, BMH 50 DM. Fast alle DV.

Biete Amiga-Originale: Sim City 2000 AGA 50 DM, Rise o.t. Robots AGA 40 DM, Frontier - Elite II 35 DM. Tel.: 05363/4773 (Karsten)

Verk. BM Hattrick, Lothar Matthäus Super Soccer je 50 DM, FIFA Soccer 40 DM, Anstoß, Eishockey Manager 35 DM sowie Patrizier 30 DM. Tel.: 03491/613158

Verkaufe folgende Amiga-Spiele zu günstigen Preisen: (alles Originale), Monkey Island 2, The Chaos Engine, Wing Commander, Assassin, Body Blows, Alien Breed, Superfrog, Project X, Wolfchild, Street Fighter 2, Zak Mc Kracken, International Karate Plus, Turrican 1+2, Wings of Fury, Amos the Creator (Basic-Programmiersprache), Data Becker Demomaker, Leerdisketten. Tel.: 07724/1226

Verkaufe Kellogs, Nesquick, Sonic the Hedgehoc, Megaball, Fighting-Warriors, Bifi I+II, Backstage, Pepsi, Karamalz, Das Erbe I+II, Deluxe Galaga, Helikopter M. und viele a. Je Disk nur 2 DM. Die best. 25 Werbespiele zum SP-Preis! Gratis-Info-Liste. Telefon 0231/457959

Neuste Games und Anwender-Programme für Amiga, PC und CD-ROM! Call: 02305/1662 (täglich 17-18 Uhr)

Biete aktuelle Software für den Amiga & PC! Verkaufe Kopierstationen für SNES & Mega Drive! Tel.: 05731/96596, 05731/49451

Verk. T. Park (AGA), PGA E. Golf (AGA) 40 DM, Bu. Steels, R. Requiem 30 DM, Bab 2 20 DM, Siegfr. Copy + Hardware 30 DM, S. Crystal 10 DM. Alles OK. JN Gold + 2 DD 15 DM. AJ 7/93 + 12/94 je 1 DM. Tel.: 035842/27375

Death or Glory /HD-Version mit Zusatzdisk) 40,-, Alien Breed 2 (AGA) 30,-, Banshee (AGA) 40,-, Burntime (AGA) 30,-, Ishar 2 (AGA) 20,-, Rob. Requiem (AGA) 30,-. 0201/200792 bis 24.00

Neueste Demos, Werbe-PD, Games, Mags u. Musikdisks. Abo möglich. Infodisk kostenlos bei Christian Dahl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg

Burntime AGA, Star Trek AGA, Pizza Con., Kyrandia je 35,-, Battlechess II 10,-. Auch Tausch! Suche Simon the Sorcerer AGA dt. 02631/56165 ab 18.00 Uhr

Aktuelle Soft für Amiga, alle Systeme. Schreibt an: M. Stand, Holzsteinische Str. 7, 10717 Berlin. No Tel. SWC, MGH, FIG, RULEZ...

Für CD32 Fields o.Gl., Rise o. Robots, Microids, Elite II, UFO, Whales Vo. Pinball-F., Chaos-Eng., Nigel Mansell W. Ch. u.a., je 20 DM. H. Schneider, 0228/622566

Verkaufe Anstoß 1200 40 DM, Pizza Connection 45 DM, Space Jop 10 DM, Wonderland 20 DM, BMP 30 DM, Larry + Sierra Buch je 20 DM, Skart Kabel 20 DM, Joker 5/90-5/95. Tel.: DD 39496

Verk. Curse o. Enchantia, Search for the King, Lord o.t. Rings, Lionheart je 35,-, Wizardry 6, Wolfchild, Kathedrale, Knightmare je 30,-, Larry 2-3 je 25,-, Amberstar 40,-, Crystals o. Arborea 18,-. Tel.: 02191/340287

PD-Software, Fred Fish, Demos, Spiele, Anwender, 100 % virenfrei. Liste gegen 1,- RP anfordern. Thomas Weiprecht, Vorkampsweg 160, 28359 Bremen

Digitalisiergerät für DM 120,-, Digi-Viev Gold 4.0 + Digi-Paint + Amiga Trainer, besseres Digitalisieren. Patrick Däpp, Bärenstutz 7, CH-3110 Münsingen

Neuste Games & Anwender-Programme für Amiga, PC und CD-ROM! Call: 02305/1662 (täglich 17-18 Uhr)

Verk. Burntime, Hannibal, Games Machine (Spiele), Stormmaster 65,-, 20 Amiga Games/Amiga Joker 40,-. Tel.: 03973/33208, Kristina, ab 17.00 Uhr

Verkaufe Software: Shaq-Fu für 70,- DM und Theme Park für 50,- DM. Tel.: 08084/2706 ab 18.00 Uhr

Verkaufe für Amiga 500 Theme Park, K240 je 55 DM. Indiana Jones 45 DM, Dune 2 40 DM. Alles 100% OK! Tel.: 05121/56053 (Steffen)

Lemmings 40,-, Lionheart 35,-, First Samurai 15,-, King's Quest IV 30,-. Tel.: 03841/206319

Bundesliga Manager H. 45,-, Flashback, Lothar Matthäus, Bundesliga Manager Prof., PGA Tour Gold + 35,-, Chaos Engine, Street Fighter 2, Lotus 2 15,-. Tel.: 05353/2325

Verkaufe viele Amiga-Spiele mit Originalverpackung. Tel.: 03372/400408

Neuwertige Amiga-Spiele: Ooze, Super Puffy, Apprentice, Virtual Worlds, Eye of Horus, Backgammon, Treasure Trap, Cubulus je 10,-. Tel.: 030/7952723

ACHTUNG! Verkaufe Philips Farbmonitor 14" 199 DM, Super Nintendo + 2 Joypads, Super Mario World 269 DM. Für Super Nintendo: Zelda III 85 DM, Street Fighter II 75 DM, Prince of Persia 85 DM, Mystic Quest Legend 80 DM. Für Amiga: Syndicate 50 DM, Might and Magic III 40 DM, Cadaver I + II 40 DM, Fire & Ice 40 DM. Tel.: 02821/48987

Verk. Originale: Red Baron 20 DM, Silent Service 2 20 DM, Jungle Strike 20 DM, Midwinter 15 DM, Populous 15 DM, Mercs 15 DM, Great Courts 2 20 DM. Ralf Frischbier, Anger 15, 99189 Kuehnhausen

Neuste Games & Anwender-Programme für Amiga, PC uund CD-ROM! Call: 02305/1662 (täglich 17-18 Uhr)

Verkaufe: K240 40 DM, Starlord 40 DM, Whale's Voyage 30 DM, Die Siedler 30 DM, F-29 Retaliator 15 DM, Antares 15 DM, Battle Command 15 DM. Tel.: 08223/2101

Verk. 140 ältere Spiele. Liste gegen 1 DM bei B. Monien, Rüppurrerstr. 100, 76137 Karlsruhe. Anfragen unter 0721/31748 nach 18 Uhr.

Verkaufe Spiele f. Amiga 500 und A1200, wie z.B. Siedler, Syndicate, Hanse, Eishockey M., Dune 2, Pizza C., Monkey 1 + 2, Indy 3+4. Preis zw. 10 und 30 DM. 06655/73682

Neueste Amiga und PC-Prg. Liste gratis anfordern. Franz Thursa, Postfach 532, A- 1100 Wien

Nr. Nutz, Monkey 2, Indy 3+4, Flashb., Zool (AGA), Fire & Ice, L. Vikings, C.o. Enchantia, Lemmings (Body Blows CD32). Tausche auch. Tel.: 036024/9138, Ronald ab 18.00

Verkaufe für A 500: Anstoß, Anstoß WCE 60,-, Darkmere 45,-, Zeewolf 55,-, Elysium 30,-, Space Hulk 45,-, Dynatech 30,-, Alien Breed II u.a. Tausche auch. Henry Zippel, Chemnitzer Str. 40, 09366 Stollberg

Deluxe-Paint-4-AGA (orig. verpackt) DM 120, Battle Chess II (orig. verpackt) DM 25,-, Bat the Movie DM 30,-, Wings DM 45,-, Jumping Jackson DM 35,-, The Plague DM 35,-, Nightdawn DM 20,-, Beam DM 15,-, Alien Legion DM 5,-, Falcon-CD-TV DM 65. Stadt der Löwen-CD-TV DM 20, Lettrix/Shiftrix-CD-TV DM 15,-. Alles zusammen nur DM 380,-. Thorsten Will, Postfach 101702, 44607 Herne

Verk. Nr. Nutz 30 DM, Soccer Kid 25 DM und tausche Elfmania + 10 DM gegen anderes f. 35 DM. Nur Originale, 100 % OK. Tel.: 0821/782274

Verk. Chaos Engine, Elvira 2, Uridium 2, D/Generation, A1200, Diggers A1200 für je 25 DM, Heimdall 2 A1200 für 40 DM. Tel.: 03435/926957

Verk. f. A 500 Orig.-Software, z.B. BMH 50 DM, Siedler 50 DM, Simon t. S. 45 DM, Pizza C. 45 DM, Rüsselsheim 45 DM, Ch. Kolumb. 45 DM, Clou 45 DM, Sen. SWME 30 DM uvam. Tel.: 05361/52793 (St. Behne)

CD32: Heimdall 2 30,-, Impossible Mission 30,-, Nick Faldo Golf 30,-, Last Ninja 3 20,-, Whale's Voyage 20,-, Humans 30,-. Tel.: 089/758739

Biete aktuelle Software für A-500, A-1200 und CD32, z.B.: Microcosm 20,-, Body Blows 30,-, Street Fighter II 25,-, Mr. Nutz 30,- etc. Tel.: 04331/75298 /15-18 h

Originale: Tornado 20,- F117 A 35,-, Dogfight 35,-, Cap 15,-, Special Forces 15,-, Starlord 20,-, Wing Commander 10,- Last Ninja 3 10,-. Ruft an! Tel.: 04651/43006

Neuwertige Amiga-Spiele: Pinball Dreams, Lure of Tempt., Kings Quest 4, Loom, Space Quest 3 je 20,- DM. Black Crypt, Dragons Lair je 30,-. Tel.: 030/7952723

Originale: Roadkill AGA, Banshee AGA, Uridium 2, Stardust, Skidmarks, F16P u.a. Gratisliste von D. Martin, Ludwig-Wolker-Str. 35, 55252 Mainz-Kastel

Sensible World of Soccer 40 DM, Ruff'n'Tumble, Mr. Nutz je 35 DM, Tower Assault, Civilization engl., Overkill/Luner C für CD32 je 25 DM. 07231/55367

Verk. Videokid, Calif. Games 2 je 15,-, Legend of Faerghail, Sim Ant, Wizkid, Death Knight of Krynn, Pirates, Street Fighter 2, Lotus 3, Waxworks je 30,-. Tel.: 04361/1238

Verkaufe Orig: Campaign, Siedler, Pizza Con. à 40 DM, Knights of the Sky 30 DM, zus. 120 DM. Tel.: 0541/37679 (Leif)

Verkaufe Softwaresammlung, u.a. Goal, Wayne Gretzky Hockey 2,

Great Courts, FIFA-Soccer, Lothar Matthäus, Haushaltsbuch 2.0, Turbo-Calc 2.0, Translate It. Liste gegen 1 DM in Briefmarken bei Peter Engel, Goethestr. 8, 96465 Neustadt

Habe Amiga 500 Orig.: Hanse + Waterloo je 25 DM, Imperium + Sword of Aragon je 30 DM, Der Patrizier, Champ. of Krynn + Curse of Azur Bonds je 45 DM. Tel.: 0202/604383

CD32-Spiele: Prey, Trolls, A. Chicken, J. Pond 2, W. Voyage, Pirates, D. Hero, T. Carnage, Ninja 3, Chaos Engine, kompl. DM 200. Tel.: 04172/7982, Fax 7980

Tsound Turbo Sampler + 3 D Constr. Kit 2 + Ween + Software Manager, Sleepwalker, Alien Breed 2 AGA, Morph AGA. Nur zusammen für 135 DM, neu 423! Tel.: 03681/420755 (Carsten)

Verk. Simon t.S. DM 40,-, The Box Vol. 1 DM 35,-, Mad TV, Pirates!, Team 17 Coll., Lemmings 2, 1990-93 Edition, Preis VS, ab 17 Uhr Tel.: 06251/74794

Biete aktuelle Software für Amiga & PC! Verkaufe Kopierstationen für SNES & Mega Drive! Tel.: 05731/96596, 05731/49451

Alles Originale mit Buch: Siedler, Lords of the Realm, Penthouse, Burntime, Theme Park, Space Legends 3 Pack u.a. Wing Commander, Kolumbus, Alien II, alles Amiga 1200. Tel.: 03941/24994

Von DM 5,- bis 20,-: Simon t. Sorcerer, Codename Iceman, Mensch Amiga, Blasteroids, Megatraveller 2, Ultima V, Might + Magic III, Island of Lost Hope, Willy Beamish, Stellar 7, Chaos in Andromeda, Return of Medusa, Gobliiins 1, Fantastic Voyage, Police Quest 3, Mewilo, Life + Death, Glücksrad, Ambermoom, Keef the Thief, Keys to Marmaron, Soul Crystal, Rise of Dragon, Cruise for Corpse, Fascination, Space Legends, Black Crypt, King`s Quest VI, Innocent until caught, Quest for Glory II, Spirit of Adventure, Manhunter 2, Stundenglas, Flies Attack, Dragon Wars, Kings Quest IV, Cosmic Pirate, World Cup Soccer Italia `90. Paul Wälde, Kolbäckerstr. 58, 70567 Stuttgart

Große Sammlungsauflösung von Computerspielen u.a.! fordert meine 16-seitige Liste an. J. Neuherz, Karlstr. 13, 89174 Altheim/Alb, Tel.: 07340/6271

Suche Software

Wanted: Defender of the Crown, Tom and the Ghost, Fatal Heritage. Angebote an Torsten Kaschik, Frühlingstr. 5, 73072 Donzdorf, Tel.: 07162/27931

Life & Death gesucht. Angebote an 0611/464603 abends.

Suche für A500 das Spiel Dungeon Master. Biete bis zu 20,- DM (Original mit Anleitung). Tel.: 09924/3541 ab 15 Uhr

Suche Hisoft Assembler von Markt und Technik. Tel.: 038392/32735 von 15-20 Uhr.

Wer kann helfen? C- und F-Disk von Ambermoon ist defekt. Tel.: 06247/7014

Syndicate, Elfmania, Pizza Connection mit Anleitung, 100 % OK u. Original je 30 DM. Tel.: 03841/206319

Suche Christoph Kolumbus, Nr. Nutz, Originale. Suche Sicherheitskopie von Oldtimer, Teil 2 Disk 8. Zahle 5 DM. Alles für Amiga 500. Tel.: 0271/61148

Suche B17, Universe, UFO, Theme Park, Frontier II, Dogfight, Rüsselsheim, Ishar 3, Gunship, Darkmere, Robin H. Tel.: 0341/6880526

Suche Wizardy 7, One Step Beyond, Kings Quest IV + V, Ultima V + VI, Darkmere, nur deutsche Amiga-Originalspiele. 05522/2484

Tauschpartner für Spiele gesucht. Habe immer den neuesten Stuff. Liste an Thomas Bergheil, Winterhuder Weg 29, 22085 Hamburg.

Suche für A600 Ports of Call, BAT 2, Chase HQ 2, Das Boot, Navy Seals, Sturmtruppen, Apocalypse, Jungle Strike, Kampfgruppe, Task Force, Dark Force, World War 2. Daniel Wenk, Friedenstr. 2, 01920 Rauschwitz

Suche Originale: Tip Off, Basketball u. TV Sports Basketball. Tausche auch gegen Great Courts 2 u. Team Suzuki. Suche ebenfalls preiswerte Maus u. Amiga Joker 4/90 od. Kopie des Testberichtes zu TV Sports Basketball. Ruft unter 03433/851712 an (Mario) ab 18 Uhr.

Suche möglichst günstig Blitz Basic 2. Verkaufe oder tausche Oil Imperium DM 10,- u. Aufschwung Ost DM 30,-. Denis Contesse, Brandenburgerstr. 1, 34497 Korbach.

Hilfe! Meine Startdiskette von Pinball Fantasies ist defekt. Wer kann mir eine Sicherungskopie schicken? Zoran Jelacic, Bad Rotenfels, Murgtalstr. 105, 76571 Gaggenau

Wer kann helfen? Suche Sicherheitskopie von Gobliins 2 Disk 4/6. Biete 20 DM + Porto. Tel.: 0345/644074 ab 17 Uhr

Suche für Amiga Arkanoid 2 u. 3, für CD32 Jungle Strike, Skeleton Krew, Tower Assault. Biete für Amiga Gobliins 1 u. Indi 3. Kauf oder auch Tausch. Ralf Blahut, Bertholdsweg 75, 09599 Freiberg

Wanted! The Games Summer Edition, Tanglewood, Artificial Dreams, Warzone. Angebote an: Torsten Kaschik, Frühlingstr. 5, 73072 Donzdorf oder 07162/27931

Suche Arc. Pool (AGA) 15,- DM, BMH (AGA) 40,-, Elfmania 20,-, Pin. Illus. (AGA) 35,-, R.o.t. Robots (AGA) 35,-, Th. Park (AGA) 30,-, Ruff`n`Tumble 20,-, M. Kombat 2 25,-. T. 03632700520

Suche Adventures, besonders Die Kathedrale, Hexuma, Elvira 2, KGB und Gobliins 2, nur komplett deutsch, nur Originale mit Anleitung. Tel.: 036643/22431

Suche für A500 Originalspiele (Beneath a Steel Sky, Jonathan, Ishar 1-3, Maupiti Island, Innocent until Caught, nur DV). 02404/69468

Su. für A500 2 MB RAM, Rise of the Robots, Shag Fu + Biing, Shadow Fighter, Cannonfodder II, Theme Park u.a. Tel.: 0561/497094

Tausche

Tausche o. verkaufe Anstoß (1200) 40 DM gegen Simon the Sorcerer (1200) und verkaufe Dennis (1200), Lemmings 2 (1200), Airbus 320. Alles für 35 DM. Tel.: 02103/240699

Tausche folgende Spiele: Bundesliga Manager Hattrick, Der Trainer, Eishockey Manager, Das Schwarze Auge, Monkey Island 2, Police Quest 2, Banshee. Tel.: 03644/553468

Tausche Lotus 3 + Anleitung in Deutsch + Verpackung gegen Indy 4 oder Simon the Sorcerer oder gegen Der Clou oder auch Kings Quest 5. Tel.: 07625/9479

Biete Fields of Glory, suche Lords of the Realm oder Kingdoms of Germany für A 500. Tel.: 0711/6873644

Disu 1 u.a. Biete WWF2 oder Kelloggsspiel + 10 DM. Hinterlasse Anschrift und Angebot, 06022/9779, falls niemand zu erreichen sein sollte.

Tausche CD32-Spiele: Dennis, Microcosm, Open Golf, Lost Vikings gegen: Ruff`n`Tumble (CD32), Zool 2, Rise o.t.R. Tel.: 05551/51371

Suche Tower Assault CD32. Tausche gegen Guardian CD32. Olaf Gaide, Wilhelmstr. 11, 31840 Hessich Oldendorf.

Tausche FIFA Soccer, Anstoß AGA, Skidmarks, Micro Machines, F117A gegen Guardian CD32, Arcade Pool, Pinball Illusions, Sensible World of Soccer, Terminator 2, Assassin S.E. Marco Walther, Karl-Marx-Str. 39, 38855 Wernigerode

Tausche Die Siedler, Monkey 1, Turrican 3 und Simpsons gegen Kyrandia, Ruff'n'Tumble, Bump'n Burn und Zeewolf, nur Orig. und 100 % OK. Alexander Töns, Streitstr. 33F, 13587 Berlin

Tausche SNES + 1 PAD + MKII + Street Fighter Turbo, Battle to AOS + SNES Magazine gegen Amiga 600 + Zubehör. Tel.: 02452/65527 ab 19.30 Uhr, fragt nach Tim.

Ich suche (tausche) Lords of the Realm, Rings of Medus, Transworld, Universe, Der Clou. Ich habe BMH, F1 Grand Prix, Soccer Kid, Lotus 3, Sky Worker! Daniel Charas, Alte Str. 15 A, 01904 Neukirch

CD32: Tausche Simon the Sorcerer gegen Banshee oder 40 DM. Rise of the Robots gegen Tower Assault oder 50 DM. Tel.: 02202/31778 ab 17 Uhr

Tausche originalverp. A-500-Spiele: Jurassic Park, Shaq-Fu geg. Turrican 3, Super Street Fighter od. Jungle Strike. Nur Orig. Ruft an unter 02331/66386

Kontakte

Tauschpartner für Spiele gesucht. Habe immer den neuesten Stuff. Liste an Thomas Bergheil, Winterhulder Weg 29, 22085 Hamburg.

Der größte Amigaclub Apcitop sucht noch Mitglieder. Infos gg. Leerdisk + Rückporto bei: Apcitop, Dorfstr. 17, 83236 Übersee, Mailb. 08642/1336

Suche Tauschpartner für Diskmags, Demos, Slides und ähnliches. Marco Jennerich, Gernshäuser Weg 40, 35066 Frankenberg

Wer wie ich gerade mit dem Coden anfängt oder schon etwas mehr drauf hat, kann Source- und Ideen-Wap starten mit: Thomas Stellmann, Auf den Heuen 2, 28239 Bremen

Suche immer neue Tauschpartner für Demos, Games etc. Angebot gilt ständig! Schickt Eure Listen an: Rainer Jäkl, Hungerbergstr. 39, 71364 Winnenden.

Composer sucht Kontakte zu Demo-Gruppen und anderen Musikern (möglichst aus dem Raum Sachsen). Angebote bitte an: Sebastian Schiller, An der Kotsche 17, 04207 Leipzig oder 0341/4218807

Verschiedenes

Verk. CD32 mit 9 Spielen für 280 DM. Spielepack, alle Amiga, 18 Stck. für 100 DM z.B. Siedler, Space Quest 4, Assassin... Final Copy 2

100 DM, Turboprint 3 50 DM, 09391/6784

Amiga Joker, komplette Sammlung von Erstausgabe bis zu dieser für VB 500 DM oder gegen Monitor 1942. Angebote unter 02297/1676 (Anrufbeantworter)

Verkaufe: Amiga Joker Ausgaben 1/92 bis 1/95 für DM 50. Anfragen unter 0341/5646453 bei Jens Winter, Hamburger Str. 26, 04129 Leipzig

Super NES-Spiele zu verkaufen: Aladdin, Mario Kart und Champions World Class Soccer. Ruft an unter: 02153/6560 ab 5.00 Uhr erreichbar

Biete: Anst. + WC Ed. 50,-, Thunderbirds 20, Eye of Horus 20, Car. Command 20, Bad Company 20, Blue Max 25, Nordic Power Cartridge 50, def. 64er. VB. 069/512528

Ultimativ! Über 3000 Cheats, Tricks, Tips u. Codes sowie Lösungen u. Docs auf 2 Disks. Nur 10 DM. 10 DM an Christian Dohl, Feldstr. 53, 21335 Lüneburg

Dringend! Disk 1 von Kings Quest 6 defekt. Wer schickt Sicherheitskopie? Zahle 10 DM + Porto. Andre Westmann, Wohngebiet E. Taelmann 17, 09465 Cranzahl

Verkaufe Komplettlösungen, Cheats, Karten, Tips und Tricks zu über 200 Amiga- und PC-Spielen. Einfach Listen gegen 1,- DM in Briefmarken anfordern unter Florian Löflath, Ringstr. 5, 87463 Probstried oder unter Tel.: 08374/9532. Biete auch Amiga-Originalsoft und Original-Videofilme für VHS. Einfach Listen anfordern.

Lösungen, Karten, Tips und Tricks, Cheats für 150 Games! Info für 5 DM (auch Spiele) von: Andre Geisler, Freibergerstr. 36, 09634 Siebenlehn

Verk. sämtl. AJ-Ausg. seit 2/90 (5-8/90 fehlen). Außerdem A-Trax (64 Spur Seq. f. prof. Midi-Anwender) u. Falcon F-16 + Miss.D. Tel.: 089/3514199

Verk. AJ 1990: 2, 4, 9, 11, 12; 91: 2, 5, 9, 11, 12; 92: kompl. außer 12; 93: kompl.; 94: 1, 2, 3, 4, 9; je 10 DM inkl. Porto. ERSTAUSGABE geg. Gebot, Eishockey M. + Bundi mit Zus.-Disks 40 DM, 04101/41441

Verkaufe Original-Videofilme (z.B. Sider Act, JFK, Hot Shots 2, Mrs. Doubtfire und viele andere), Computerspiele für Amiga (z.B. BMH, Goal, BMP, Beneath a Steel Sky, Indy IV usw.). Demos und Sharewareprogramme für PC und Musik Compact Disks zu Billigstpreisen. Einfach Listen anfordern unter Florian Löflath, Ringstr. 5, 87463 Probstried oder unter Tel.: 08374/9532

Suche Lösung von Cruise for a Corpse und Codeheft bzw. Codescheibe von Indy 4. Biete je Lösung oder Codes 8 DM. Michael Passe, Bergstr. 6, 53424 Remagen

Hilfe! Wer kennt die Bezugsquellen für den Videotitler (2 Disketten für Amiga 500) oder hat selbst die Originale zu verkaufen? Tel.: 0611/609653

Betrifft: Amberstar - Suche Novelle "Geschichte des Amberstar" - kompletter Text. Angebote an Gunia, Kursdorfer Weg 2, 04265 Leipzig

Hi, Freaks! Verkaufe über 500 Lösungen. Fordert Gratisliste. Sonderangebote: Jede Lösung 5 DM + 3 DM Porto zum Gesamtbetrag. (Vorauskasse) Elvira II, Monkey Is. I-II, Indy IV, Larry I-V, Kyrandia I-II, Police Qu. I-III, Space Qu. I-IV, Kings Qu. I-VI, Zak Mc. I-II. (Telefonbestellung: Die-Frei zw. 14.30 und 19.00 Uhr) Adr.: Tobias Hiltl, Andechser Str. 8, 92260 Ammerthal, Tel.: 09628/735

Hilfe! Meine 0S 3.1-Diskette ist durch Systemabsturz beschädigt. Wer kann mir Sicherheitskopie für A1200 senden? Zahle auch dafür. Tel.: 07822/2121

Suche alle Amiga DOS-Ausgaben außer: 2/90-9/90, 9/10/91, 2/3/4/92. Zahle pro Heft 3,- DM + Porto. Tel.: 03335/2025

Verk. AJ 5/91, 7/91 + 3/92 - 12/94. Tel.: 02031/663826, fragt nach Stefan

Amiga 500 plus mit Monitor, Spielen, Zubehör etc., kaum gelaufen für die Hälfte des E.-Preises zu verkaufen, DM 550.-. Dirk Klenke, Bahnhof Str. 32, 32825 Blomberg

Imagine 2.0 (D. Handb.) + Workshop 300 DM oder tausche gegen AD Pro. Handscanner (64 Graust.) 120 DM. Tel.: 09571/83146

Verkaufe: Das Schwarze Auge Abenteuer-Basis-Spiel und Das Land des Schwarzen Auges + zwei Abenteuer zu 25 DM pro Kasten. Tel.: 0223315317



KLEINANZEIGEN COUPON — AMIGA JOKER

Bitte veröffentlicht meine private Kleinanzeige in der nächsten erreichbaren Ausgabe, und zwar unter der Rubrik:

- ◯ Biete Hardware
- ◯ Biete Software
- ◯ Tausch
- ◯ Suche Hardware
- ◯ Suche Software
- ◯ Kontakte
- ◯ Verschiedenes

Name, Vorname

Straße/Nr.

PLZ/Ort

Bitte jeden Buchstaben, Wortzwischenraum und jedes Satzzeichen leserlich in die einzelnen Kästchen eintragen!

Datum, Unterschrift



Recompiler: nennt man ein Programm, das einen von einem Compiler (der wiederum ein Übersetzungsprogramm ist) erzeugten Maschinencode wieder in den ursprünglichen Text „zurückübersetzt". So was ist immer dann nützlich, wenn der Programmierer gerade nicht auffindbar ist oder sein Original verschlampt hat. Freilich hat die maschinelle Rückübersetzung aufgrund der vielen ähnlich lautenden Anweisungen so ihre Tücken; rundum verläßliche Recompiler müssen schon wirklich ausgefuchst programmiert sein.

Recycling: Die umweltschonende Wiederaufbereitung von Gebrauchsgütern beschränkt sich nicht auf Buntglasflaschen, sondern macht auch vor dem Compi nicht halt. Problematisch ist hier nur, daß die Digi-Leiche aus den verschiedensten Rohstoffen besteht, die nicht so leicht zu trennen sind wie Euer Hausmüll. Von daher ist das Recycling auf diesem Gebiet ziemlich teuer, weshalb die meisten Hersteller ihre verlebten Produkte nur gegen mehr oder weniger Bares wieder zurücknehmen.

Redundanz: Mit diesem schicken Wort kann man sich prima wichtig machen, wenn es um Daten geht, die keinen wirklichen Informationsgehalt haben. Das könnten etwa Prüfsummen sein, mit denen der Computer ja quasi nur intern arbeitet.

Register: sind sozusagen die Schnittstellen (kommt gleich...) zwischen der Software und dem Hauptprozessor samt allen Zusatzchips – also bestimmte Speicheradressen, über die die Hardware programmiert wird.

Rendering: ist derzeit groß in Mode. Gemeint sind Verfahren zur Erstellung von 3D-Optik jeder Art, etwa Raytracing-Grafiken, wo die Lichtbrechung im Verhältnis zum dargestellten Objekt berechnet wird. Also eine Domäne des Amigas – wenn man gerenderte Bilder hier dennoch eher selten findet, dann wegen des enormen Speicherbedarfs für diese enorm schicken Kunstwerke.

Reset: nennt man das Zurücksetzen des gesamten Computersystems während des Betriebs – also quasi ein Warmstart. Wir wissen, daß Ihr das wißt, aber nur so läßt sich der Unterschied zum Booten (ein Kaltstart) erklären.

resident: ist ein Programm, das sich im Hauptspeicher befindet. Es kann also nur dann ausgeführt werden, wenn es dort „residiert".

Remark: steht in einem Programm vor jenen Teilen, die nicht ausgeführt werden sollen – z.B. weil es sich nur um Erläuterungen des Programmierers handelt.

Return: ist ein Steuerzeichen, das dem Computer sagt, daß ein Zeilen- bzw. Absatzende erreicht ist. In der Regel wird es mit der Enter-Taste ausgelöst, weshalb man sie selbst oft so bezeichnet.

Reverse Engineering: könnte man auch als schlichtes Abkupfern bezeichnen, denn dabei handelt es sich um den Versuch eines Herstellers, Hard- oder Software einer anderen Firma zu kopieren. Dazu besorgt sich der Plagiator in spe erst mal ein Original des Objekts seiner Begierde, das er so lange zerpflückt, bis er es nachbauen kann. Daher kommt auch der Name für diese unschöne Arbeitsweise, denn anstatt ein Produkt zu entwickeln und dann auf den Markt zu bringen, wird es hier ja genau umgekehrt (also „reverse") gemacht.

RGB: steht für die drei Grundfarben Rot, Grün und Blau. Daß ein RGB-Monitor dennoch sehr viel mehr Farben darstellen kann, liegt in der Natur der Sache – wie ein Maler kombinieren die Elektronenkanonen des Bildschirms die Pixels zu den programmierten Farbtönen.

RISC: steht für „Reduced Instruction Set Computer" im Gegensatz zum auch vom Amiga-Prozessor verwendeten CISC („Complete Instruction Set Computer") und meint eine Technologie, die u.a. Acorns Archimedes berühmt gemacht hat. Sie basiert auf einem Prozessor mit reduziertem Befehlssatz (der volle wird ohnehin nur selten genutzt...), der fest auf dem Chip „verdrahtet" ist und daher seine Aufgaben besonders schnell abarbeiten kann. Das Programmieren wird so zwar nicht eben einfacher, trotzdem werden zukünftig wohl nur noch RISC-Chips produziert. Falls doch noch ein neuer Amiga kommt, gilt das natürlich auch für ihn...

ROM: heißt „Read Only Memory" und bezeichnet damit sehr klar jenen Speicher, der nur gelesen, aber nicht beschrieben oder gelöscht werden kann (im Gegensatz zum RAM) – also etwa die Heimat von Betriebssystem und anderen grundlegenden Systemroutinen.

Routine: ist die Bezeichnung für einen abgeschlossenen Befehl oder Befehlssatz innerhalb eines Programms. Oft meint man damit aber auch ein Unterprogramm.

RS 232 C: nennt sich eine Verbindung zwischen Computer und einem Peripheriegerät wie Maus oder Modem. Es handelt sich hierbei um eine serielle Schnittstelle, die im Gegensatz zu einer parallelen Schnittstelle die Daten Bit für Bit überträgt. Da die Leitung nicht abgeschirmt ist, sollte das Kabel nicht länger als 15 Meter sein. Andererseits: Wer braucht schon so ein langes Mauskabel?

Sampler: sind Geräte, mit denen man analoge Signale in digitale umwandelt, damit der Computer etwas mit ihnen anfangen kann. Am besten bekannt ist wohl der Sound-Sampler, mit dem Geräusche und Musik digital aufgezeichnet werden, was bei Computerspielen oder auch in der Dancefloor-Musik Verwendung findet.

Scanner: sind Geräte, um Bilder Punkt für Punkt einlesen und dann im Rechner weiterverarbeiten zu können.

Scart: ist eine Euro-Norm für Schnittstellen, die insbesondere im TV-, Video- und Audiobereich zu finden sind. So ein Scart-Stecker hat stets 21 Kontake, daß Ihr's nur wißt!

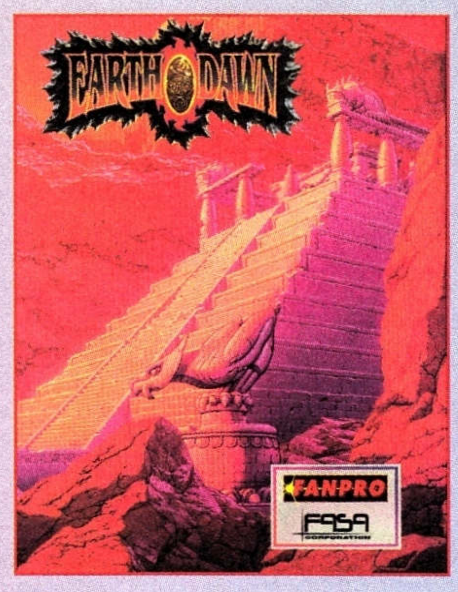
Schnittstelle: nennt sich am Computer das, was man andernorts schlicht als Steckbuchse titulieren würde – also eine Verbindungsstelle zwischen Rechner und Peripherie (auch „Interface" genannt). Es wird zwischen seriellen und parallelen Schnittstellen unterschieden, wobei erstere die Daten Bit für Bit durch eine Leitung hetzen, während bei letzterer (auch Centronics-Schnittstelle genannt) immer 8 Bits über 8 Leitungen auf die Reise gehen. Parallel geht's also flotter, dafür darf das Kabel dann aber auch nur bis zu fünf Meter lang sein. Als Software-Schnittstelle bezeichnet man schließlich noch kleine Hilfsprogis, die den Datenaustausch zwischen größeren Programmen regeln.





Im Dezember erst stellten wir Euch einige Spiele-Ergänzungen vor – und ehe das Christkind noch richtig geschnallt hat, daß jetzt der Osterhase das Ruder übernimmt, stapeln sich schon wieder neue Abenteuermodule und Quellenbücher im Regal!





Offensichtlich wird es also Zeit für einen weiteren Rundumschlag, und ordentlich, wie wir nun mal sind (zu wirklich hohen Feiertagen wird sogar der Schreibtisch aufgeräumt!), beginnen wir ihn chronologisch korrekt in ferner Vergangenheit mit

EARTHDAWN: SPIELLEITERSET & NEBEL ÜBER DEM BLUTWALD

Das voratlantische Dämonen-Bekämpfungsrollenspiel von FASA/FanPro dürfte sich ja schon einen gewissen Bekanntheitsgrad erarbeitet haben und will nun gleich auf zwei neuen Supplements zum großen Erfolg reiten: Wichtigster Bestandteil der Dungeonmaster-Faltmappe ist die 60seitige Broschüre „Earthdawn für Spielleiter", welche u.a. nützliche Tips zur heiklen Frage des Kräftegleichgewichts Helden/Monster in petto hat – schließlich flacht so mancher vielversprechende Spieleabend gegen Ende erkennbar ab, weil die Gegner übermächtig oder die Helden unbesiegbar geworden sind. Doch auch Sonderregeln, fertige NPCs oder Story-Vorschläge sind ja stets gern gesehen, ganz zu schweigen von der ebenfalls beiliegenden Earthdawn-Landkarte oder den gesammelten Tabellen auf der Innenseite des Faltkartons.

Im Blutwald-Nebel wartet demgegenüber auf 100 DIN-A4-Seiten ein schön schauriges Abenteuer, bei dem ein eigentlich



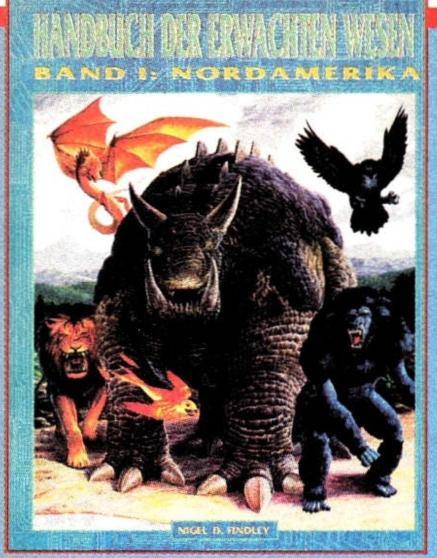
ganz leichter Job im Territorium der Blutelfen zum wahren Alptraum wird, als die Party über Verrat und Betrug zu stolpern beginnt…

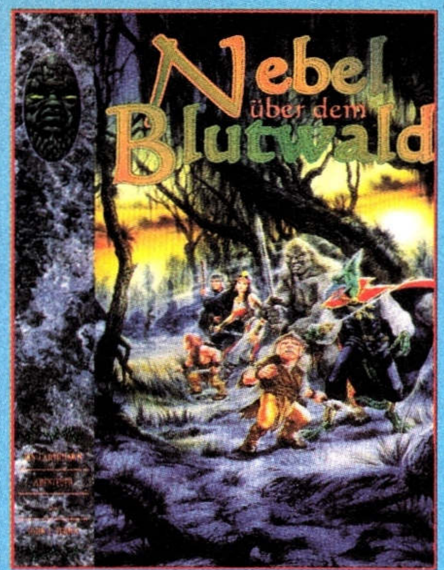
SHADOWRUN: HANDBUCH DER ERWACHTEN WESEN (NORDAMERIKA)

Lange war's angekündigt, nun liegt das Monsterkompendium des legendären Cyberpunk-Fantasy-Rollis endlich vor. Nigel Findley (der übrigens auch zwei exzellente Shadowrun-Romane verfaßt hat) beschreibt hier auf 175 teils farbig illustrierten Seiten etwa 80 Schreckgestalten vom Aardwolf über das Riesenwildschwein bis hin zum Wodewosen, einem monströs mutierten Kapuzineräffchen. Als „erwachte Wesen" werden bei Shadowrun bekanntlich all jene Bestien bezeichnet, die im Zuge der kurz nach dem Jahr 2000 einsetzenden magischen Renaissance entstanden sind, meist selbst ein bißchen Hokuspokus veranstalten können und in aller Regel ein äußerst unfreundliches Benehmen an den Tag legen. Der Zusatz im Titel deutet übrigens auf kommende Bücher zu anderen Gegenden hin – nicht daß Ihr meint, hierzulande wäre es auf freiem Feld gemütlicher!

BATTLETECH: MÄCHTE DER INNEREN SPHÄRE

Im Jahre des Herrn 3031 wollen wir unseren FASA/FanPro-Rundblick mit dem nach „Risiko" wohl bekanntesten Militär-Strategical aller Zeiten beschließen. Als





Mächte der Inneren Sphäre sind hier die wichtigsten Nachfolger des zerbrochenen Weltraum-Imperiums zusammengefaßt, also Vereinigte Sonnen, Draconis-Kombinat usw… Diese auch als „Häuser" bezeichneten Kleinstaaten haben ganz unterschiedliche Kulturen und Gesellschaftsformen entwickelt – wenngleich sie alle mehr oder weniger autokratisch regiert werden – und liefern sich heiße Grenzgefechte mit gigantischen Kampfmaschinen, den BattleMechs. Auf knapp 200 Seiten findet sich hier ein detaillierter und ziemlich kompletter BattleTech-Background, wer also seine künftigen Waffengänge am Brett mit realistischen Hintergrundinfos zu den jeweils beteiligten Kontrahenten spicken will, der liegt bei diesem Lexikon genau richtig.

VAMPIRE: CLANBUCH – BRUJAH

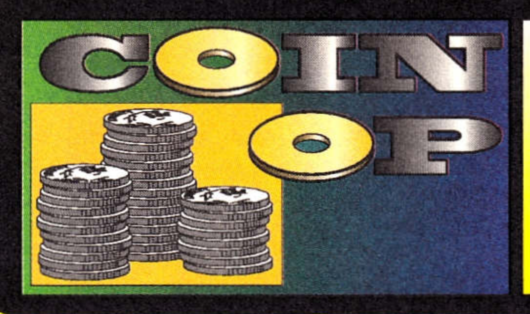
Zum guten Schluß noch eine schwarzweiß illustrierte, aber dennoch sehr edel ausgestattete Perle aus dem Hause White Wolf/Feder & Schwert. Schauder-Fans ist das packende Grusel-Rollenspiel um Vampire wider Willen sicher ein Begriff, allen anderen sei gesagt, daß man hier schon starke Nerven braucht – dafür aber mit enorm dichter Atmosphäre belohnt wird. Starke Nerven übrigens nicht zuletzt deshalb, weil es sich bei den hier verhandelten Brujah um eine besonders verrückte und gewalttätige Sippe der weitverzweigten Langzahn-Familie handelt. Doch unter ihnen finden sich nicht nur Staßenpunks und zerlumpte Rebellen, schon weil gerade bei den europäischen Brujah ein bedächtiges und vorsichtiges Auftreten in Mode ist. Denn die erste Regel für Bluttrinker lautet ja bekanntlich, daß niemand je erfahren darf, daß es Vampire wirklich gibt! Abgesehen von beschreibenden Kapiteln bietet der 60seitige Quellenband typische Modell-Brujah, von denen sich Spielercharaktere ableiten lassen und hat als Background für den Leiter noch einen „Who is Who"-Anhang zu berühmten Clanmitgliedern in petto.

ABGEBUCHT?

Wer die hier vorgestellten Bücher auf sein Heimatkonto buchen will, braucht mit etwas Glück noch nicht einmal sein Bankguthaben zu belasten – wozu verlosen wir schließlich traditionell unsere Rezi-Exemplare? Je nachdem, für welches Thema Ihr Euch interessiert, solltet Ihr uns dazu auf einem Postkärtchen zumindest eine der folgenden Fragen beantworten können: Wer spielte in der „Nosferatu"-Neuverfilmung von Werner Herzog die untote Hauptrolle? Wie lautet der Hausname der Liga freier Welten? Welche amerikanische Stadt ist die „Heimat" von Shadowrun? Und welcher berühmte Fantasy-Barbar lebte ebenfalls in uralten Zeiten auf der Erde? Vergeßt Euren Absender nicht, guckt mal in der Ruhmeshalle vorbei (dort sind Gewinner verzeichnet, die letzten Monat mit „Zorn der Clanlords" oder David Copperfield geantwortet haben), und merkt Euch nachstehende Anschrift – viel Glück! (jn)

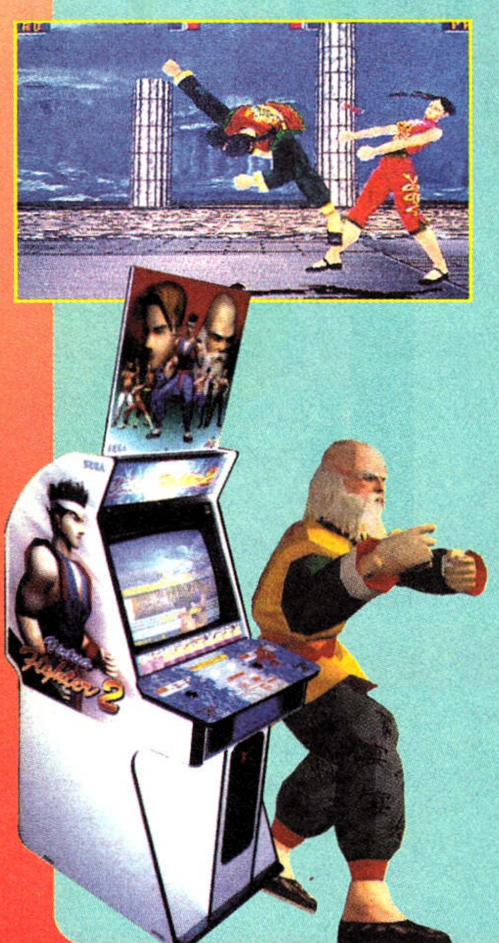
Joker Verlag
„Stromausfall"
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

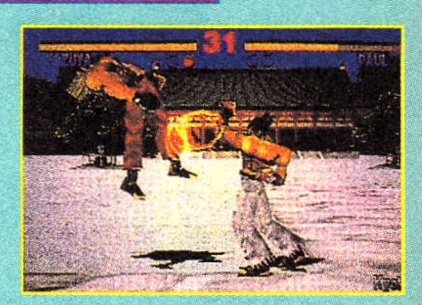
	Spielleiterset & Blutwald	Erwachte Wesen	Innere Sphäre	Brujah
Spielmaterial	79%	81%	78%	83%
Spielregeln	82%	82%	84%	84%
Spielreiz	81%	85%	80%	85%
Schwierigkeit	Für Könner	Für Geübte	Für Könner	Für Geübte
Preise	29,– DM (Spielleiterset) 26,– DM (Blutwald)	39,– DM	49,– DM	25,– DM
Bezug	Fantasy Productions Postfach 1416 40674 Erkrath	Fan Pro	Fan Pro	Feder& Schwert Wasserwerkstr. 204 68309 Mannheim



Eben standen diese Arcade-Maschinen noch zur IMA in der Frankfurter Messehalle herum, schon haben wir sie (teils zu harten Vergleichskämpfen) auf unsere Testbühne gehievt – was sind wir doch für flinke Bürschchen…

VIRTUA FIGHTER 2 VS. TEKKEN





Diese beiden Polygonprügler zählten fraglos zu den Highlights der vergangenen Messe und müssen als richtungsweisend für die gesamte Arcade-Zunft gelten – ohne solchen 3D-Zauber, wie ihn Segas virtuelle Zweitklopper und seine Gegenspieler aus der Ecke von Namco/Sony auf den Screen bringen, wird in Zukunft wohl keine Spielhalle mehr auskommen wollen!

Sega ließ sich für die Fortsetzung des Bestsellers nicht lumpen und spendierte **Virtua Fighter 2** zwei ganz neue Kämpen sowie neue Kampftechniken für die acht altgedienten Recken. Gegenüber dem Schlagabtausch vom letzten Jahr sind die Animationen und Zooms erkennbar schneller und geschmeidiger geworden, und das, obwohl nun alle Figuren und Hintergründe mit traumhaft schönem Texture-Mapping aufwarten! Da kann **Tekken** nicht ganz mithalten, auch wenn tolle Hintergründe wie ein Baseballfeld oder die Gebirgsketten Colorados das Auge erfreuen. Die acht Polygonfighter haben natürlich auch hier allerlei Schlagvarianten und Special Moves in petto, allerdings nicht in solcher Perfektion wie beim Konkurrenten. Aber wer neben seiner „Freundin" noch die entsprechende Konsole sein eigen nennt, wird das alles bald auch daheim überprüfen können: Segas erste virtuelle Prügelei wurde ja bereits für den Saturn umgesetzt, und die Namco-Raufbolde entstanden auf der Basis von Sonys neuer CD-Konsole Playstation – es ist also mit einer originalgetreuen Umsetzung zu rechnen!



X-MEN



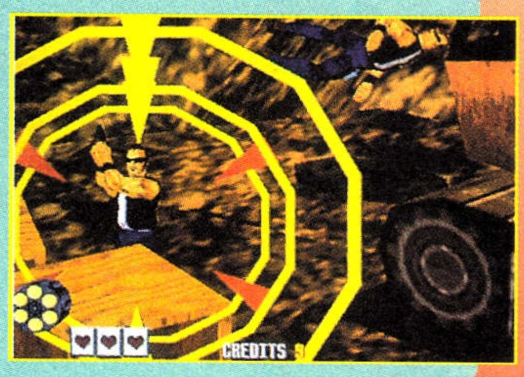
Die heldenhaften Mutanten aus den populären Marvel-Comics bzw. der bei RTL laufenden Zeichentrickserie kämpfen hier für Capcom um Hartgeld – und zwar jeweils Mann gegen Mann im Stil von „Street Fighter 2". Der Spieler hat die Wahl zwischen zehn Charakteren, darunter nicht nur der scharfkrallige Wolverine, Cyclops mit dem bösen Blick oder die schwarze Wettergöttin Storm, sondern auch Unsympathen wie Magneto und Sentinel. Sie alle halten sich bezüglich ihrer Kampftechniken eng an ihre Comic-Vorbilder, was vor allem bei den Spezialattacken gut zur Geltung kommt. Darüber hinaus bestanden bisher selten derartig viele Kombinationsmöglichkeiten aus Bewegungen, Sprüngen und Schlägen wie hier! Inhaltlich stimmt der Spaß also, und äußerlich ist er vielleicht sogar noch eine Nummer größer: Es warten absolut phantastische Zeichentrick-Grafik, herrliche Animationen und bester Q-Sound. Wer noch nicht in die Spielhalle darf, sollte sein Klimpergeld also am besten ins Porto investieren und Capcom um eine Amiga-Umsetzung dieses Edelprüglers bitten!

VIRTUA COP

Nochmals Sega und wieder Polygone, diesmal aber im Dienste der Polizei bzw. einer technisch eindrucksvollen 3D-Ballerei im „Operation Index"-Stil. Bis zu zwei Spieler dürfen sich hier eine Plastikwumme krallen und damit in drei Stages auf Bösewichter zielen: Anfänger versuchen sich auf einem Lagergelände, Fortgeschrittene säubern eine Baustelle, und Profis verlustieren sich in einem Hochhaus der Marke „Stirb langsam". Die Gangster sind meist an ihren Sonnenbrillen zu erkennen, sobald die Zielscheibe auftaucht, muß rechtzeitig abgedrückt werden. Das gilt auch für die vom Feind benutzten Handgranaten oder Äxte und natürlich erst recht für die besonders hart zu knackenden Obermotze – alles, was sich bewegt, aber keine Geisel ist, wird umgenietet. Dazu findet sich auch mal eine schicke Magnum, eine Schrotflinte oder eine MP, spielerisch ist der Automat also ein alter Hut und ethisch ein Desaster. Uns hat die Ballerei wegen der brillanten Optik aber trotzdem gefallen, mal sehen, wie die geplante CD-Version für den Saturn wird.







RALLY VS. ACE DRIVER

Zum guten Schluß lassen wir nochmals Sega gegen Namco antreten, allerdings etwas friedlicher, weil auf der Rennstrecke. Sega startet dabei im Toyota Celica bzw. einem Lancia Delta bei dem indirekten „Daytona"-Nachfolger **Rally** zu einer actionreichen Fahrt durch Wüste, Wald und Gebirge. Wie bei **Ace Driver** werden auch hier zwei Perspektiven geboten: einmal aus dem Cockpit heraus und dann noch aus dem Blickwinkel eines Verfolgerfahrzeugs. Was es zu sehen gibt, ist superschnelle Spitzengrafik, rasantes Zooming und geniales Texture-Mapping – was in Verbindung mit der Rüttelhydraulik und dem satt röhrenden Sound ein derart dynamisches Fahrerlebnis vermittelt, wie es selbst Michaels Maserati nicht besser könnte!

Ein fast ebenso perfektes Fahrvergnügen wie Segas digitales Straßenwunder hat auch Namcos Doppelsitzer **Ace Driver** zu bieten, nur daß hier die grafische Umgebung für die Boliden der Formel 1 nicht ganz so spektakulär ausgefallen ist. Dem Arcade-Schumi werden ein Anfänger-Modus mit vereinfachter und ein Experten-Modus mit realistischer Steuerung geboten, man darf wahlweise mit Schaltgetriebe oder Automatik fahren, und eine coole Hydraulik gibt's auch hier. Und auch diese beiden Arcade-Hits werden für den Saturn bzw. die Playstation 1:1 umgesetzt, wer also nicht bereits die ganze Knete in der Spielhalle verpulvert hat, kann schon mal mit dem Sparen anfangen… (Manual Semino)







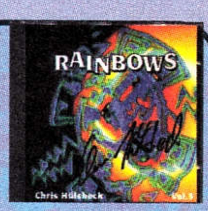
Nr. 100001
DAS SAMMLER-ANGEBOT:
Der komplette Amiga Joker Jahrgang 93 mitsamt einem schicken Sammelordner!
Für sagenhafte 50,– DM



Nr.900005
Disketten-Aufkleber – Jetzt im neuen Design: Noch praktischer mit großem, liniertem Schriftfeld, noch schöner, weil „ums Eck" farbig bedruckt. Die coolen Sticker für Eure coolen 3,5"-Scheiben!
Für selbstklebende DM 4,– pro Bogen (acht Stück)



Nr 70001
Exklusiv-CDs – Wir bieten die neue und die ganz neue CD des Soundmagiers Chris Hülsbeck in handsignierten Sonderauflagen an: „Turrican" und jetzt auch „Rainbows", die es sonst nirgendwo zu kaufen gibt. Es warten 16 bzw. 19 Spitzentracks mit Top-Sounds und Bonus-Samples!
Für klangvolle DM 31,– pro CD



Nr. 70002
Joker-Bücher – Die größten Hits aus beiden Joker-Magazinen als exklusive Sammler-Editionen: Inhaltlich aktualisiert und mit vielen neuen Farbfotos, einem handsignierten Vorwort von Michael und auf Wunsch einer persönlichen Widmung Eures Lieblings-Redakteurs!
Bloß 39,80 DM pro Band (für Widmung bitte Vermerk mit Namen)





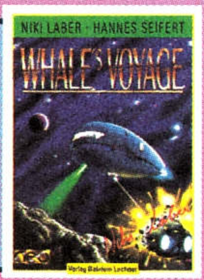
Nr. 900007
Joker-Telefonkarte – Von diesen Karten mit Einheiten im Wert von 6,– DM und einem Joker-Jugendstilmotiv gibt es garantiert nur 2.000 Stück auf der Welt; der Katalogwert beträgt ca. 80,– DM!
Für gut angelegte 29,– DM pro Karte

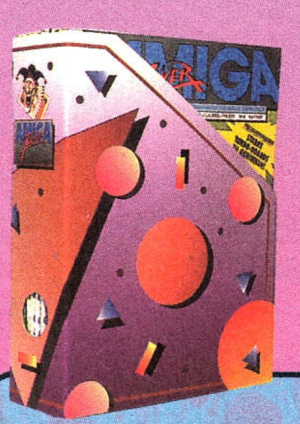





Nr. 500001
Cheat-Disks – Endlich sind sie da, die 3,5"-Scheiben mit Hunderten von Tips, Tricks, Cheats und Freezer-Adressen zu Hunderten von Games! Die besten Kniffe aus vier Jahren Know How, längst vergriffene Ausgaben inklusive!!! Die ultimativen Lösungshilfen, jeweils für trickreiche DM 15,– pro Disk

Nr. 50003
Exklusiv-Edition – Nur bei uns und nur in streng limitierter Auflage gibt's das Rollenspiel-Buch zu „Whale's Voyage" samt Komplettlösung des beliebten Computerspiels. Und zwar vom Autor handsigniert!
Für leserliche 39.– DM pro Band



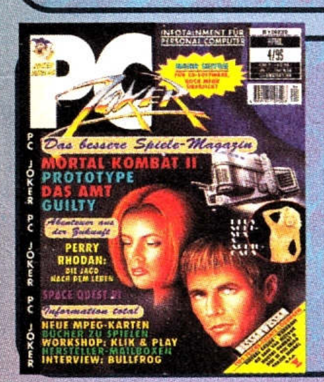


Nr. 900009
Joker-Archiv – Diese editierbare Datenbank holt Euch alle Testergebnisse nach Suchkriterien auf den Screen, bietet als Bonus noch Preislisten und kommt auf zwei Disketten, die automatisch AGA erkennen, daher!
Für gut archivierte DM 15,–

Nr. 900004
Sammelordner – Unser exklusiver Sammelordner im neuen Joker-Design ist immer noch aus stabilem Karton, mit Griffloch und Platz für sämtliche 10 Ausgaben eines Jahres ausgestattet und rundum vierfarbig bedruckt – sieht einfach klasse aus!
Stilvolle Ordnung für ordentliche DM 15,–

Nr. 100000
Joker-Sammlung – Jetzt aber flott die fehlenden Hefte nachbestellen, denn viele Ausgaben sind bereits vergriffen! Einzig und allein von den im Coupon aufgeführten Nummern gibt's noch ein paar Exemplare, aber wer weiß, wie lange noch?
Fürs Übliche:
DM 7,– pro Heft



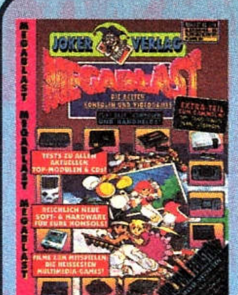




Nr. 300000
Horizonterweiterung – Mit dem „PC Joker" wißt Ihr heute schon, welche Games Euch morgen am Amiga erwarten, lernt Soft- und Hardware für den PC kennen und bekommt überhaupt jede Menge bestes Computer-Entertainment im gewohnten Joker-Stil. Muß man haben!
Für die gewohnten DM 7,– pro Heft

Nr. 500002
Mousepad – Wer dem Joker schon immer mal übers Maul fahren wollte, wird mit unserer exklusiven Mausmatte glücklich: Eine vierfarbig bedruckte Zierde für jeden Computertisch, ein Vergnügen für jeden Digi-Nager!
Für gut abgerollte DM 15,–













Nr. 200000/400000
Spezialitäten – Unsere Sonderhefte sind wirklich etwas ganz Spezielles! „Strategie" und „Adventures" bieten jeweils über 80 Tests der besten Spiele samt Previews, News, Infos und Lösungshilfen. Dasselbe in Konsole gilt für „Megablast", wo zudem die Hardware ausführlich vorgestellt wird!
Speziell günstig für DM 8,50 pro Heft

Ich bezahle ○ per Nachnahme ○ per Überweisung nach Erhalt der Rechnung

○ per Vorauskasse (Geld oder Scheck liegt bei). WICHTIG: DM 5.- (Ausland DM 10,–) für Porto dazurechnen.

Ich bestelle: (bitte in die entsprechenden Kästchen die gewünschte Anzahl eintragen)

Artikelnr.	Artikelbezeichnung	Ausgabe, Größe, Farbe
100000	Amiga Joker	☐ 11/91 ☐ 9/92 ☐ 10/92 ☐ 11/92 ☐ 12/92 ☐ 1/93
		☐ 2/93 ☐ 3/93 ☐ 4/93 ☐ 5/93 ☐ 7/93 ☐ 9/93
		☐ 10/93 ☐ 11/93 ☐ 12/93 ☐ 1/94 ☐ 2/94 ☐ 3/94
		☐ 4/94 ☐ 5/94 ☐ 7/94 ☐ 9/94 ☐ 10/94 ☐ 11/94
		☐ 12/94 ☐ 1/95 ☐ 2/95 ☐ 3/95
100001	Sammlerangebot	☐ Alle AJ Hefte von 1993 & Sammelordner
200000	Sonderheft	☐ Adventures ☐ Strategie
300000	PC Joker	☐ 6/92 ☐ 1/93 ☐ 2/93 ☐ 3/93 ☐ 4/93 ☐ 6/93
		☐ 8/93 ☐ 9/93 ☐ 10/93 ☐ 11/93 ☐ 12/93 ☐ 1/94
		☐ 2/94 ☐ 3/94 ☐ 4/94 ☐ 6/94 ☐ 8/94 ☐ 9/94
		☐ 10/94 ☐ 11/94 ☐ 12/94 ☐ 1/95 ☐ 2/95 ☐ 3/95
		☐ 4/95
400000	Megablast	☐ 1/92 ☐ 4/93 ☐ 1/94 ☐ 2/94 ☐ 3/94 ☐ 4/94
500001	Cheat Disk	☐ Nummer 1 ☐ Nummer 2
500002	Mousepads	☐ Stück
50003	Whale's Voyage Rollenspielb.	☐ Stück
70001	Hülsbeck Exklusiv-CD	☐ Turrican ☐ Rainbows
70002	Joker Bücher	☐ Amiga Joker Hits ☐ PC Joker Hits
900004	Joker Sammelordner	☐ Stück
900005	Disksticker	☐ Bögen à 8 Stück
900007	Joker-Telefonkarten	☐ Stück
900009	Amiga Joker Archiv	☐

Name

Straße/Hausnr.

PLZ/Ort

Datum/Unterschrift

Einfach einsenden an:

JOKER VERLAG
JOKER SHOP
BRETONISCHER RING 2
85630 GRASBRUNN

WENN IHR DAS SCHÖNE HEFT NICHT ZERSCHNEIDEN WOLLT — KEIN PROBLEM: POSTKARTE MIT DEN ENTSPRECHENDEN DATEN TUT'S NATÜRLICH AUCH!

Ab 28. April ist Joker wieder Trumpf!

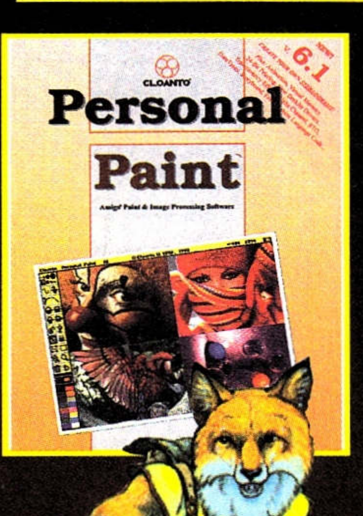


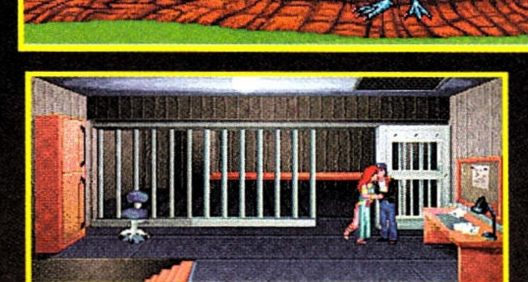
Der Joker sticht alles – mit knallharten Tests, topaktuellen Previews, kompetenten Specials, tollen Preisausschreiben, einem riesigen Lösungsteil und dem multimedialen Heft im Heft namens **AMIGA CD-JOKER**. Das ist jetzt seit bald sechs Jahren so, und daran wird sich selbstredend auch mit der nächsten Ausgabe nichts ändern! Aber vielleicht wollt Ihr uns ja schon vorab ein wenig in die Karten gucken, um zu sehen, welches Blatt wir im Mai in der Hand halten?

Bitte sehr: Auf Abenteurer warten die tierischen **ERBEN DER ERDE** und das abgedrehte **FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN**, Aktionisten dürfen sich auf den Hüpfer **LOLLYPOP** und den Kampfzoo aus **PAWS OF FURY** freuen, für Sportler starten wir endlich das **MEGARACE**, und Wirtschaftsstrategen können bei **DER REEDER** anheuern. Noch mehr Spiele-Neuerscheinungen werden in der **MESSENACHLESE: ECTS LONDON '95** zu finden sein, während wir den Künstlern unter Euch neues Handwerkszeug vorstellen – in dem großen **VERGLEICHSTEST: D-PAINT V & BRILLIANCE 2.0 & PERSONAL PAINT 6.1**.

Wer also bestens informiert und gut unterhalten sein will, der kommt ab 28. April zum Kiosk oder bringt noch heute seinen Abo-Coupon zur Post. Bei der zweiten Methode gibt's das Heft übrigens schneller, preiswerter und mitsamt einer starken Prämie!









BEZUGSQUELLEN

Bachler Computersoftware
Blücherstraße 24
Postfach 1113
46397 Bocholt
Tel.: 02871/183088

Bomico
Am Südpark 12
65451 Kelsterbach
Tel.: 06107/76060

Cosmos
Kunkelstr. 125
41063 Mönchengladbach
Tel.: 02161/92740

Galaxy
Plinganserstraße 26
81369 München
Tel.: 089/7605151

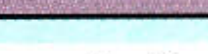
GTI
Zimmersmühlenweg 73
61440 Oberursel
Tel.: 06171/85934

Joysoft
Aachener Str. 1004
50858 Köln
Tel.: 0221/9486100

Rushware
Bruchweg 128-132
41564 Kaarst
Tel.: 02131/6070

Wial Versand
Liegnitzerstraße 13
82194 Gröbenzell
Tel.: 08142/8273

INSERENTENVERZEICHNIS







Bestell-Service
04777/8356
Mo.-Do. 9.00–18.00
Fr. 9.00–15.00 Uhr

PD + LOW COST-SOFTWARE FÜR ALLE AMIGAS

SPIELE

S01 Fußballmanager 2.0
Spiel für Fußballfans
S02 Xytronic
Weltraum-Handelsspiel
S03 Imperium Romanum
Strategiespiel
S04 Dragon Tiles
Shanghai-Variante
S05 Imperium
Strategiespiel um Macht
S06 Deluxe Pac
lustige Pac-Man-Variante
S07 Drip
lustiges Kletterspiel
S08 Missle Command
Städteverteidigung
S09 China Chall II
Shanghaiähnliches Spiel
S10 Megaball
Super-Breakout-Spiel
S11 Elefanten!
Lehrreiches Managerspiel
S12 Star Trek (2)
Enterprise-Spiel (10.– DM)
S13 Risk
Risiko-Computerversion
S14 Broker
Börsenspiel (1 MB)
S15 Kalah
afrikanisches Brettspiel (10.– DM)
S16 Lucky Loser
Geldspielautomat-Simulation
S17 Flaschbier
Das Werner-Spiel
S18 Backgammon
tolle Brettspielvariante
S19 Morla
Fantasyspiel m. Buch (15.– DM)
S20 Derby
Galoppersimulation!
S21 Zergl
Fantasy-Abenteuerspiel (10.– DM)
S22 Taran im Abenteuerland
Lustiges Abenteuerspiel
S23 Top Manager
Handelsspiel (10.– DM)
S24 Mastermind Plus
Bekanntes Denkspiel
S25 Der Energiemanager
Hier geht's ums Energiesparen
S26 Mechforce/Battleforce
Kampf der Giganten (1 MB)
S27 Mensch ärgere Dich nicht
Umsetzung des Brettspiels
S28 Peter's Quest
Retten Sie Daphne
S29 Billard
Pool, Karambolage, Dreiband
S30 Schach
Spielstarkes Schachspiel
S31 Roulette
Das bekannte Glücksspiel (10.–)
S32 Puzzle
Ideal für Kinder
S33 Gruhl
Boulder Dash-Variante
S34 Glücksrad 2.0
Bekanntes Quizspiel
S35 Tischtennis
Computerversion (10.– DM)
S36 Das Erbe
Das Abenteuerspiel
S37 Europaspiel
Spiel rund um Europa
S38 Hermann der User
Bildershow der Comic-Figur
S39 Calippo-Fresser
Eiskaltes Spiel
S40 Fighting Warrior
Karatekampfspiel (!)
S41 Das Erbe 2
Das schmutzige Erbe
S42 Snack Zone
Tolles Action-/Abenteuerspiel
S43 Pipliner
Wasserleitungen bauen
S44 Bosseln

PREISE

sofern keine Preise angegeben sind, gilt folgender Preis je Diskette:
DM 6,50

S45 Seelance
U-Boot-Abenteuer (1 MB)
S46 Cubiatix
herabfallende Hochhausteile
S47 Ahoi 2.01
Schiffe versenken
S48 SuperKniffel
Spannendes Würfelspiel
S49 Monsterquiz
Lustiges Quizspiel
S50 Deluxe Burger
Ketchup-Ballerei
S51 Autorennen
Meistern Sie den Parcours
S52 Manta-Witze
Gesammelte Werke
S53 TetrisPro
Herabfallende Steine ordnen
S54 Mühle und Dame
2 beliebte Brettspiele
S55 Korn 1.0
Handelssimulation à la Kaiser
S56 17 + 4
bekanntes Kartenspiel
S57 BattleLand
Panzerkampfspielsimulation
S58 Eishockey
Actionreiches Sportspiel
S59 Poker
Computerumsetzung des Spiels
S60 Skat
beliebtes Kartenspiel
S61 In Seenot (3)
Umfangr. Textadventure (15.–)
S62 Nukes'R'Us
Moderne Risiko-Variante
S63 Backstage
Spiel in der Musik-Szene

ANWENDERPROGRAMME

A01 MS-Text
Textverarbeitung
A02 Fakturierung
Auftragsverwaltung
A03 Kalkulation
Tabellenkalkulation 10.– DM
A04 Buchhaltung 2.0
ideal für kleine Betriebe
A05 Finanzbuchhaltung
für Gewerbe
A06 Videoverwaltung
Schaffen Sie Ordnung
A07 DirMaster
Diskettenverwaltung
A08 GiroMan 4.10
Kontoverwaltung
A09 Haushaltsbuch
Heimfinanzprogramm
A10 Datei
Universaldatei f. fast alle Zwecke
A11 ArtDat
Artikeldatei f. Computermagazine
A12 Disklabel 4.0
Diskettenlabel-Druckprogramm
A13 BrokerAsistent
Depot-Verwaltung
A14 Musikdatei
Verwaltet LP, MC, CD

D Deutsche Software bzw. dt. Anleitung

A15 StarChart
Astronomieprogramm
A16 Biorhythmus
Biorhythmusprogramm
A17 BusinessPaint
Präsentationsgrafiken
A18 DiaPaint
Dia-Beschriftungen drucken
A19 Statistik
Statistische Auswertungen 10.–
A20 Film-Lexikon
Filmverwaltung
A21 Liga
Universalligaverwaltung 10.–
A22 DiskKat 2
Diskettendatenbank
A23 Jahresbilanz
für kleine Unternehmen
A24 PrintStudio
Druckprogramm
A25 Briefkopf & Text-ED
Textverarbt. 15.– DM
A26 Therapeut
Simulation 15.– DM
A27 UniDepot
Kapitalanlagenverwaltung 15.–
A28 Access
DFÜ-Programm m. Buch 15.– DM
A29 Spread
Tabellenkalkulation m. Buch 15.–
A30 Dirmaster
Diskverwaltung m. Buch 15.– DM
A31 Road Route V5.5
Streckenplanung
A32 Steuer 1993
Ebenfalls nur 6.50 DM!
A33 LoSteu 1994
Lohnsteuer-Berechnung
A34 Das Geburtstagsblatt
Ein tolles Druckprogramm zum Drucken von Geburtstagsblättern, die Sie dann verschenken können!
Sonderpreis 15.– DM
A35 ArtDat
leistungsfähige Literaturverwaltung mit ca. 12.000 gespeicherten Artikeln aus versch. Amiga-Magazinen.
Mit Update-Service! Jetzt 15.– DM

HILFSPROGRAMME

H01 Power Packer & Tools
m. Buch 15.– DM
H03 CopySet
Kopierprogramme mit Buch (15.–)
H04 MRBackup
Festplatten-Backup mit Buch (15.–)
H05 Amiga 1200-Runner
bringt auch ältere Programme auf dem A1200 zum Laufen!
H06 FixDisk
Diskettenretter 10.– DM
H09 Anti-Virus
Anti-Virus-Programm m. Buch 10.–
H10 CD-File-System
die preiswerte Variante

PATRICK PAWLOWSKI
SOFTWARE-SERVICE
Kiefernweg 7
21789 Wingst
Tel. 04777/8356
Fax 04777/435

Versandkosten: bei Vorkasse DM 6,–, bei Nachnahme DM 10,–, Ausland bei Vorkasse DM 15,–, bei Nachnahme DM 22,–

GRAFIKPROGRAMME

G01 Mountain CAD
2D-CAD m. Buch 15.–
G04 DaVinci
professionelles Malprogramm
G05 ORT
Raytracingprg. m. Buch 15.– DM
G06 Rayshade
Raytracingprogramm (!)
G07 ColorFonts
für DPaint und andere 10.–
G08 Bitmapfonts
für DPaint u. andere 10.–
G09 V-ED
Vektorgrafik-Designer! Mit Kursus!

MUSIKPROGRAMME

M01 Wizard of Sound
Musikeditor 10.–
M02 WOS-Sounddisk
für Wizard of Sound
M03 Beatmaster
Drumcomputer

SPARANGEBOT 1

10 Disketten zum Einzelpreis von DM 6.50 zusammen nur 59.–

SPARANGEBOT 2

20 Disketten zum Einzelpreis von DM 6.50 zusammen nur 99.–

LERNPROGRAMME

L01 ALP Englisch-Lernprg.
(Vokabeln u. Grammatik)
L02 Mathematik
Kurvendiskussion
L03 Länderquiz
tolles Edkundeprogramm
L04 Rechentrainer
Lernprogramm 10.– DM
L05 Pythagoras
Dreiecke berechnen
L06 StarTranslator 3.0
Englischübersetzer
L07 Dolmetch E
Leistungsfähiges Übersetzungsprogramm mit 19.000 Englisch-Vokabeln. Erweiterungsdateien bis 50.000 Vokabeln erhältlich **15.– DM**

UMTAUSCHGARANTIE
Sollte ein Programm auf Ihrer Computerkonfiguration nicht laufen, tauschen wir Ihnen dieses gegen ein entsprechendes oder ein anderes Programm Ihrer Wahl um! So haben Sie Sicherheit und „Kaufen nicht die Katze im Sack". Evtl. Kopierfehler werden natürlich sowieso behoben.

Änderungen und Irrtum vorbehalten